BRAVO

öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 660 Nr. 7 Juli 2000 DM 4,50

BRAVO SCREENFUN

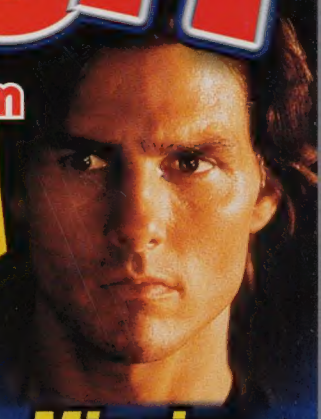
Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN am Bildschirm

TONY HAWK 2

ZELDA: MAJORA'S MASK

NEU! POKEMON GELB



Mission: Impossible 2

Action-Kino in Perfektion

E3

Die besten Spiele

und Hardware-Hits von der US-Messe E3

SPIDER MAN

Mehr Spaß am Bildschirm

Poster

MediEvil 2
Pokémon

Metal Gear Solid 2

Bilder vom Messe-knüller!

MUNCH'S ODDYSEE

4 394316 204501 07

Gelöst: Pokémon Stadium · R.E.: Code Veronica · Tomb Raider 3: D.C.

Besser Dich!
online lernen // hausaufgaben-hilfe // tutoren-chat // wissen für morgen
learnetix.de
ab 30.6.2000
Zwölf
Das Geheimnis der Zeichen
bei www.learnetix.de
Alles klar für morgen?
www.learnetix.de

Spiele ...und mehr

INHALT

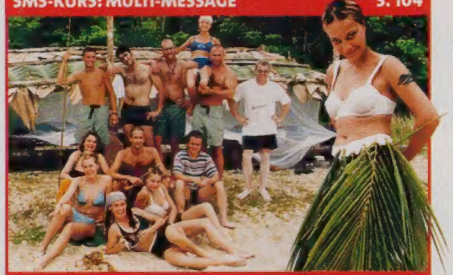
Pikachu all over the World: die „Gelbe Edition", das „Pokémon Druckstudio" & die Routenkarte als Poster im Heft

E3-KNÜLLER: METAL GEAR SOLID 2 S. 4

RONALDO V-FOOTBALL S. 32

V-RALLY 2: EXPERT EDITION S. 39

SMS-KURS: MULTI-MESSAGE S. 104



HÄRTER ALS BIG BROTHER: DAS INSELDUELL S. 124

ANGESPIELT

4 Das spielt Ihr morgen: die Top-Titel der E3 auf 11 Seiten
Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2000, Anno 1503, Banjo – Tooie, Oddworld: Munch's Oddysee, Buffy, SimsVille, Donkey Kong Country, Hey You Pikachu!, Escape from Monkey Island, Pokémon Gold & Silber, Freelancer, Spider Man, Tony Hawk's Pro Skater 2, Zelda: Majora's Mask, Turok 3 und viele mehr!

16 Alle wichtigen Spiele auf einen Blick
Welches System, wer macht's und wann kommt's?

18 Die Hardware-Highlights der E3
Tragbare Konsolen, PS2-Peripherie & Fun-Zubehör

CHARTS

24 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

26 So bewertet BRAVO SCREENFUN
44 Alundra 2
42 Dark Reign 2
41 Front Mission 3
34 Ground Control
36 Perfect Dark
28 Pokémon: Gelbe Edition
32 Ronaldo V-Football
43 Tombi! 2
40 Vagrant Story
39 V-Rally 2: Expert Edition
49 Weitere Spiele und Umsetzungen
50 Gut & billig Spiele-Klassiker für wenig Geld

HARDWARE

89 Know-how
So funktioniert eine 3D-Grafikkarte

90 Volle Grafik-Kraft voraus!
Zwölf 3D-Grafikkarten im Praxistest

96 Gekauft wird, was gut aussieht
Produktdesign: So entstehen die Geräte der Zukunft

99 Schnäppchenliste
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

100 Pokémon Druckstudio
Druck sie Dir alle – Anhänger, T-Shirt-Bild, Tattoos!

102 Bau Deine Schülerzeitung!
Word-Workshop, Teil 2: Die Titelseite

CONNECTIONS

104 Alles über SMS
Handy-Kurs, Teil 2: Zehn SMS auf einen Streich

106 Handy-News
Die neusten Infos, Extras, Tricks & WAP-Tipps

108 Join the Webride
Mach Touren zu den besten Sites. Oder stell sie vor!

110 Surftipps und Events im Internet
Eure Internet-Charts, Loveparade 2000 & Termine

KINO/TV

112 Mission: Impossible 2
Irre Top-Action mit Tom Cruise. Regie: John Woo

115 Crazy
Das echte Leben: Erwachsen werden kann weh tun

116 Fantasia 2000
Donald & Co. im IMAX: Disney-Bilderrausch pur

118 Die wichtigsten Kinofilme des Monats

120 Topaktuell auf Video & DVD

124 Das Inselduell
Paradies oder Hölle? 13 Kandidaten wollen überleben

126 Robot Wars – Kultshow mit Trashfaktor
Bastler lassen ihre Kampfmaschinen im TV antreten

127 Loveparade 2000 in Berlin
Die größte Technoparty der Welt steigt am 8. Juli

128 TV-Highlights im Juni/Juli

SPECIAL

122 X-Men – der Comic und der Film
Marvels Superheldentruppe stürmt Kiosk und Kino

130 Tüftelfieber: Jugend forscht
Automatik-Rad, Internet-Box, Müllschlucker & Co.

RUBRIKEN

20 News Infos & Trends in aller Kürze
132 Fun Witze, Rätsel, Comic
134 Leserbriefe & SCREENFUN-Service
135 Impressum
138 Gewinne satt Der SCREENFUN-Jackpot

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „Pokémon Stadium", „The Sims", „FF VIII", „MediEvil 2", „RE 3: Nemesis" (dt.) u.v.a.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 53 und 134). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

RE: CODE: VERONICA S. 76

Taktik ist Trumpf: Grandiose Atmosphäre und starke Kampfstrategie machen „Ground Control" zum Echtzeit-Kracher (Seite 34)

Fotos: Christian Vogel (2)

E3

Playstation 2, X-Box und Pokémon. All das und noch viel mehr konnten Mitte Mai Händler und Journalisten in Los Angeles auf der E3 begutachten, der größten Spielemesse der Welt.

Das

Die heiligen Hallen: Im L.A. Convention Center fand die Spielemesse E3 statt

FLASH

Pomp, Funk & Gogo-Dance

Die Amerikaner sind bekannt für ihre groß angelegten Showeinlagen. Um in den Mega-Messehallen der E3 auf sich aufmerksam zu machen, war den Entwicklerfirmen jedes Mittel Recht: Neben unzähligen leicht bekleideten Messe-Babes lockten Firmen wie Acclaim, GOD und Infogrames mit einem Boxring und sogar Halfpipes.

Hals- und Beinbruch: Die BMX-Artisten verstehen ihr Handwerk

Auf denen zeigten mutige BMX-Cracks drei Tage lang, was sie draufhaben.

Überhaupt waren Funsportarten ein angesagtes Thema. Sega wiederum hielt die knapp 60.000 Messebesucher mit flotten Tanzeinlagen in der Nähe seiner Dreamcasts. Nintendo appellierte an die Urinstinkte gestresster Händler und Journalisten und verteilte reichlich Freibier.

In L. A. scheint die Sonne: Neben vielen Spielen gab's auch viele Mädels

Konami hingegen ließ lieber seine Produkte für sich selbst sprechen und zeigte einen schnell geschnittenen Trailerfilm auf einer beeindruckenden XXL-Videowand.

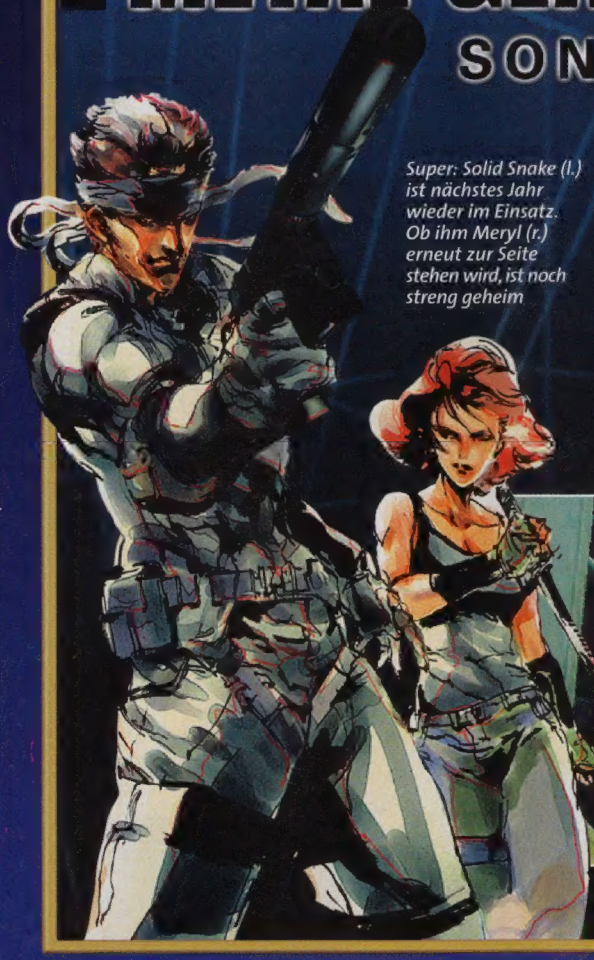
Vier Messehallen des schmucken Los Angeles Convention Centers waren nötig, um die 430 verschiedenen Aussteller zu fassen. Insgesamt drängelten sich die Fachleute aus aller Herren Länder auf zirka 50.000 Quadratmeter Fläche.

Sega rocks the house: Sehr ausgefallen war der „Space Channel 5"-Tanz

Massenandrang: Wenn Snake entdeckt wird, wollen ihn gleich viele Leute kennen lernen

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



Super: Solid Snake (l.) ist nächstes Jahr wieder im Einsatz. Ob ihm Meryl (r.) erneut zur Seite stehen wird, ist noch streng geheim

Der Agent kann künftig auch mit der Waffe im Anschlag um die Ecke schielen und sich so besser auf Gefahren einstellen

Jetzt aber flott: Angesichts dieser bombastischen Explosion sieht der Held besser zu, dass er schnell ein schattiges Plätzchen findet

spielt Ihr morgen

Snake bei der Arbeit – er kann bald aber auch aus der Ego-Perspektive schießen

Der Agent hängt durch! Diese wirkungsvolle Art des Untertauchens ist neu in „Metal Gear" und bewährt sich in diesem Level unbedingt

Gar nicht dumm: Anstatt sich von Snake einfach abballern zu lassen, benutzen die Wachen schusssichere Schilde

Interview

„Metal Gear"-Vater Hideo Kojima gab SCREENFUN Infos aus erster Hand zum zweiten „MGS"

? *Wie lange ist „Metal Gear Solid 2" schon in Arbeit und wie lang wird es noch dauern?*

! Wir stecken gerade mittendrin. Ein Jahr liegt hinter uns – und ein weiteres Jahr werden wir wohl noch brauchen.

? *Ist es schwierig, für die neue Playstation-2-Konsole Spiele zu entwickeln?*

! Ja schon, aber mein Team sieht es als Herausforderung an und ist sehr motiviert.

? *Schon für den ersten Teil war ein Zweispieler-Modus geplant. Kommt der in „MGS 2"?*

! Ehrlich gesagt weiß ich das selbst noch nicht. Ich hätte ihn sicher gerne drin, aber ich kann es noch nicht versprechen.

? *Haben Sie eigentlich noch Vorbilder?*

! Oh ja, Shigeru Miyamoto. Sein „Super Mario Bros." auf dem NES hat mich zu den Videospielen geführt. Eigentlich wollte ich Spielfilme drehen.

Und Action: Einige Kameraeinstellungen verraten, dass „MG"-Erfinder Hideo Kojima eigentlich zum Film wollte, bevor er zu Konami ging

Voll im Visier: Im zweiten „Metal Gear Solid" wird's ein Wiedersehen mit lieben alten Bekannten geben...

Irre Details: Platzregen prasselt ununterbrochen auf Snake und die Umgebung

PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Action-Adventure

Konami — **erscheint 2001**

Obwohl die Playstation 2 insgesamt einen sehr schwachen Auftritt hatte, spielt das absolute Highlight der E3 dennoch auf der neuen Sony-Konsole. Zu jeder vollen Stunde drängelte sich alles an den Konami-Stand, denn dort wurde ein Atem beraubendes Neun-Minuten-Video von „Metal Gear Solid 2" gezeigt. Grafisch stellte Hideo Kojimas (siehe Interview) Action-Adventure alle anderen gezeigten Spiele in den Schatten.

Solid Snake muss während eines Unwetters einen Schlachtkreuzer infiltrieren und schleicht sich in bester Manier an den Wachen vorbei. Doch er hat noch ein paar Tricks dazugelernt und hängt sich beispielsweise an ein Treppengeländer, um nicht entdeckt zu werden. **Einige Passagen waren so beeindruckend, dass man sich fragte, ob es sich dabei noch um computererzeugte Grafik handelt.**

Natürlich bleibt abzuwarten, wie viel von dem Grafik-Feuerwerk auch wirklich zündet, wenn Kojima und sein 35-köpfiges Team das Spiel inklusive der speicherfressenden künstlichen Intelligenz fertig haben. Aber die tollen Animationen, kleinste Details wie Glasscherben von zerschossenen Flaschen und animierte Gesichter, sahen schon klasse aus und machen allen Agenten Appetit auf mehr!

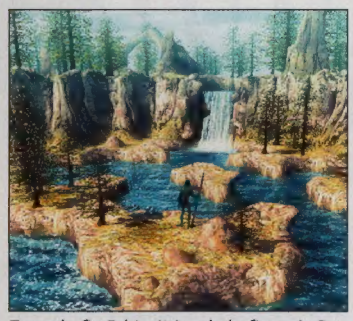
Text: Christian Henning

Oddworld: Munch's Oddysee

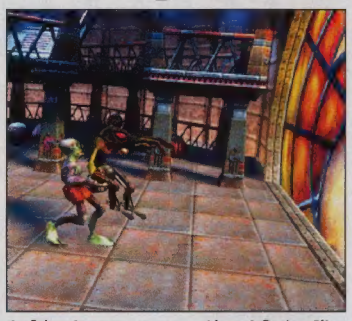
PC PS2 N64 DC GBC

Action-Adventure

Oddworld Inhabitants/Infogrames Sommer 2001



Traumhafte Echtzeit-Landschaften – in Bewegung ist das Wasser noch schöner! (PS2)



Auf den Arm genommen: Abe wirft eine Slig-Wache aus dem geschlossenen Fenster (PS2)

Eigentlich sollte Abes neues Abenteuer zum Start der Playstation 2 kommen. Doch gibt es bei der Produktion einige Schwierigkeiten, die Abes „Eltern", Sherry McKenna und Lorne Lanning, auf die für Entwickler unzureichend ausgerüstete Hardware zurückführen. Um den Grafikhammer zu bieten, der angesichts der ersten Daten der Playstation 2 angekündigt worden war, verschieben sie den Termin.

Außerdem wird angedacht, „Munch's Oddysee" statt für die neue Sony-Konsole für Microsofts X-Box zu entwickeln, die Ende 2001 erscheinen soll.

Die Hardware der neuen Playstation macht Abe und seinen Erfindern noch Kopfzerbrechen

Gran Turismo 2000

PC PS2 N64 DC GBC

Rennspiel

Polyphony Digital/Sony erscheint Herbst 2000

Die gibt's auch in der Wirklichkeit: Das Feld besteht ausschließlich aus Originalautos

Schöne Licht- und Glanzeffekte veredeln die Optik von „Gran Turismo 2000"

Knapp ein Vierteljahr nach der Einführung der Playstation 2 in Japan wird „Gran Turismo 2000" langsam fertig. Da Sony es leider versäumte, ganz neue Spiele für ihre 128-Bit-Konsole auf der Messe vorzustellen, war es schön zu sehen, dass „GT 2000" wenigstens einen positiven Eindruck hinterließ.

Für die europäische Version sind derzeit Anstrengungen im Gange, westliche Autohersteller wie BMW, Fiat oder Seat für das Spiel zu gewinnen. „Gran Turismo 2000" wird als einer der Starttitel für Deutschland gehandelt.

Alone in the Dark: The New Nightmare

PC PS N64 DC GBC

Action-Adventure

Infogrames erscheint Herbst 2000

Mit dramatischen Lichteffekten wird Geisterjäger Edward Carnby in Szene gesetzt (PC)

Ab ins Gespensterschloss und gruseln! Geisterjäger Edward Carnby greift nach mehrjähriger Pause wieder zu Waffe und Weihwasser und legt sich mit Zombies, Höllenhunden und Skeletten an. Sein neuer Einsatzort liegt irgendwo im verschneiten amerikanischen Norden in einer verwunschenen Villa. Für echte Gruselstimmung sorgen dort vorberechnete Computergrafiken, durch die Du den dreidimensionalen Edward steuerst.

Betrittst Du einen neuen Raum, wechselt die Kameraperspektive und vermeidet so tote Winkel. Der totale Durch- und Überblick ist auch bitter nötig, denn Gegner und Rätsel sind aus hartem Holz geschnitzt. Zum Glück findest Du in dem Gemäuer nicht nur Moder, sondern auch reichlich Waffen und Munition.

Edward schlummert im Geisterbett (PC)

Anno 1503

PC PS N64 DC GBC

Aufbau-Strategiespiel

Sunflowers erscheint Frühjahr 2001

Grafisch soll „Anno 1503" den Vorgänger in allen Belangen noch überflügeln

Anno 1602" gehört zu den meistverkauften Spielen in Deutschland: Es traf den Nerv der deutschen Spielgemeinde wie kaum ein anderes Produkt. Die 1998 erschienene Mischung aus Echtzeit-Strategie, Ressourcen-Management und Aufbau-Spiel soll Anfang 2001 ein Brüderchen bekommen, das sich gewaschen hat.

Optisch will „Anno 1503" mit ungeheurer Detailliebe neue Maßstäbe setzen. Licht- und Spezialeffekte werden dank 3D-Karten ermöglicht. Doch auch spielerisch ändert sich einiges. So gibt es jetzt neun Völker, wie Azteken, Eskimos oder Afrikaner. Im Zentrum steht aber weiterhin das Errichten der eigenen Zivilisation mit funktionierender Infrastruktur und blühendem Handel.

Stimmungsvoll: die Zwischensequenzen

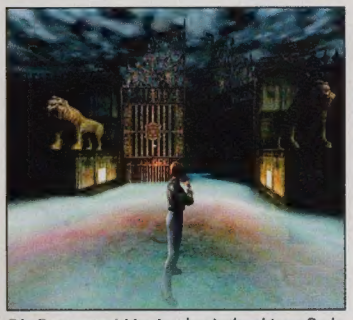
Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Stapf, Volker Weitz

Buffy – Im Banne der Dämonen

PC PS N64 DC GBC

Action-Adventure

Fox Interactive — erscheint Winter 2000



Die Dreamcast-Version beeindruckt grafisch. Hier: Gruselflair auf dem Friedhof (PC)

Buffy in Aktion: Die Charaktere der Serie wurden sehr aufwendig adaptiert (PC)

Vampire greifen an! Und es gibt nur eine, die helfen kann: Buffy Summers, tagsüber eine brave Schülerin und nachts der Albtraum jedes Untoten. In der Rolle des süßen Fernsehserien-Stars pfählst Du Dich durch ganze Armeen von Vampiren und Werwölfen, besuchst bekannte Serienschauplätze und erfreust Dich schauriger Atmosphäre.

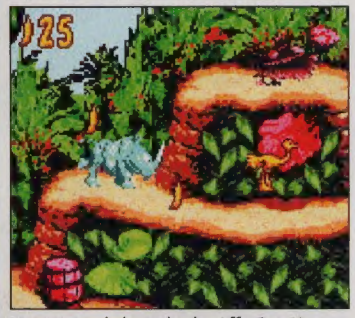
Grafische Extraklasse sind schon jetzt die detaillierten Charaktere. So morphen Monster stilecht zu noch ärgeren Bestien, und tolle Licht- oder Nebeleffekte unterstreichen die Vampirjagd eindrucksvoll.

Donkey Kong Country

PC PS N64 DC GBC

Jump&Run

Rare/Nintendo — erscheint Herbst 2000



Gute Freunde braucht der Affe: Das Nashorn Rambi kannst Du ebenfalls steuern

Auch Tiefschnee hält Diddy nicht davon ab, die Kremlings gekonnt aufs Kreuz zu legen

Vorzeige-Entwickler Rare ist immer für eine Überraschung gut. „Donkey Kong Country" ist nämlich die originalgetreue Umsetzung des gleichnamigen Super-Nintendo-Hits. Dieses Spiel läutete Anfang der Neunziger das Comeback des Affen ein. Kaum zu glauben, aber Rare hat es tatsächlich geschafft, das Original nur mit geringfügigen Einbußen auf den Game Boy Color zu konvertieren.

Zur Story: Donkey Kong und Diddy machen sich wutentbrannt auf die Suche nach King K. Rool, der den gesamten Bananenvorrat der Affenbande geklaut hat.

Phantasy Star Online

PC PS N64 DC GBC

Rollenspiel

Sega — erscheint Frühjahr 2001

Gemeinsam sind sie stark: Je größer der Trupp ist, desto mehr Chancen hast Du im Kampf

„Phantasy Star Online" machte einen sehr guten Eindruck und gilt als hitverdächtig

Was die „Final Fantasy"-Reihe für Square ist, war „Phantasy Star" in den achtziger Jahren für Sega. Der „Sonic"-Erfinder Yuji Naka schuf den ersten Teil noch für das Sega-Master-System. Drei Fortsetzungen erschienen für das Mega Drive. Im aktuellen Teil wird das futuristische Fantasiereich in 3D und, wie der Name schon sagt, online erkundet.

Als Anführer eines mehrköpfigen Trupps (Party) sammelst Du Erfahrungspunkte im Kampf gegen Drachen, Monster und Halunken. In Städten sollen Ausrüstungsgegenstände gekauft werden können.

Sacrifice

PC PS N64 DC GBC

Echtzeit-Strategiespiel

Shiny/Interplay — erscheint Winter 2000

Beeindruckende Zauber wie Tornados oder Blitze räumen bei Bedarf die Umwelt auf

Das Charakterdesign der Monster ist einzigartig. Im Bild: geflügelte Einbeinbeißer

Zweifellos gehörte es auf der E3 zu den bestaussehenden Spielen: „Sacrifice" von Shiny („Messiah") machte mit famoser 3D-Optik, superbem Level-Editor und abgedrehten Kreaturen auf sich aufmerksam. In diesem Echtzeit-Strategical bekämpfst Du Zauberer und ihre Armeen mit einem dicken Spruchrepertoire und vor allem der eigenen Monster-Division.

Je nach Mana- und Skill-Ausstattung zaubert Dein Magier die abstrusesten Gestalten aufs Schlachtfeld, die von Dir einfach gesteuert oder mit Befehlen versehen werden können.

Comebacks

Frogger 2

PC PS N64 DC GBC

Geschicklichkeit

Hasbro — erscheint Herbst 2000

Zielhüpfen: Frogger nimmt vorm nächsten Hindernis Anlauf (PC)

Ataris Hüpfparade in 3D: Held Frogger und seine Froschfreundin Lilli hüpfen mit Deiner Unterstützung durch sieben Welten und 21 Levels. Hopst Du daneben, werden die grünen Glitschlinge kurzerhand zerstampft oder landen in bodenlosen Abgründen.

Galaga: Destination Earth

PC PS N64 DC GBC

Actionspiel

Hasbro — erscheint Herbst 2000

Krabbelei: Die Alien-Raumschiffe haben Ähnlichkeit mit Insekten (PC)

Quer durch das ganze Sonnensystem bis auf Mutter Erde verfolgst Du außerirdische Raumschiffe und ballerst, bis die Laser glühen. Abgeschossene Schiffe kannst Du mit dem Traktorstrahl einsammeln und so zusätzlich Deine Feuerkraft erhöhen.

Breakout

PC PS N64 DC GBC

Geschicklichkeit

Hasbro — erscheint Herbst 2000

Das bietet nur „Breakout": Schafe hüten mit der Powerkugel (PC)

Im Spieleklassiker „Breakout" zirkelst Du mit einem Schläger einen Ball ins Ziel und räumst so Hindernisse und Gegner vom Bildschirm. Verfehlst Du den Ball, ist allerdings Sense. In der neuen 3D-Version sorgen jede Menge Power-Ups und abgedrehte Hindernisse für Kurzweil.

Pac-Man: Adventures in Time

PC PS N64 DC GBC

Geschicklichkeit

Hasbro — erscheint Herbst 2000

Der Pillenmampfer frisst sich durch die Space-Welt (PC)

Ataris hungriger Pillenfresser reist durch die Zeit. In fünf Epochen sind magische Kristalle versteckt, die es zu entdecken gilt. Der Weg zum Kristall führt durch verwinkelte 3D-Labyrinthe. Dort warten miese Gegner, miese Fallen und Powerpillen auf Gelbheld „Pac-Man".

Online-Spiele

Ultima Online 2

PC PS N64 DC GBC

Online-Rollenspiel

Origin/EA — erscheint Frühjahr 2001

Toll animiert: In optischer Hinsicht ist „Ultima Online 2" schon jetzt superb

Die Fangemeinde kann's kaum erwarten: „Ultima Online 2" wurde auf der E3 erstmals gezeigt und zeitgleich gab's eine Namensänderung: Bei der Veröffentlichung im nächsten Jahr soll das Online-Rollenspiel „Ultima Worlds Online: Origin" heißen.

Im Vergleich zum zwei Jahre alten „Ultima Online" wurde auch so einiges anders. Das „Learning-by-Doing"-Skill-System wich einem eher klassischen System mit Erfahrungspunkten, Level-Ups und Skill-Tree (wie in „Diablo 2"). Die Optik ist jetzt „Everquest"-like rein 3D und statt einer gibt es drei zeitlich getrennte Welten. Die riesige Anzahl an Skills und Items aus „Ultima Online" wird jedoch noch weiter ausgebaut, ähnlich wie die Spezialisierung auf besondere Berufe. Infos: *www.uo2.com*

Sovereign

PC PS N64 DC GBC

Online-Strategiespiel

Verant/Ubi Soft — erscheint Herbst 2001

Alle Kampfgebiete in „Sovereign" werden in ansehnlicher 3D-Grafik dargestellt

Verant Interactive erweitert seine Produktpalette: Nach dem äußerst erfolgreichen Online-Rollenspiel „Everquest – The Ruins of Kunark" basteln die kreativen Kalifornier jetzt an einem Online-Strategiespiel.

In „Sovereign" kämpfst Du um nichts Geringeres als die Weltherrschaft. Bis dorthin ist es aber ein weiter, dorniger Weg. Auf jedem „Sovereign"-Internet-Planeten können bis zu 500 Spieler ihren eigenen Staat gründen. Was als kümmerliches Dritte-Welt-Land beginnt, entwickelt sich mit viel taktischem Geschick zu einer atomaren Supermacht. Du lässt neue Waffen erforschen, handelst mit Rohstoffen, gehst viel versprechende Bündnisse ein und entwickelst die Infrastruktur. Kommt es zum offenen Schlagabtausch, schickst Du Marine, Luftwaffe und Heer in den Echtzeitkampf. Spione und Saboteure sorgen dabei hinter den feindlichen Linien für Chaos. Infos: *www.verant.com*

Escape from Monkey Island

PC PS N64 DC GBC

Adventure

LucasArts — erscheint Herbst 2000

Restaurant-Kette vor dem Aus? Guybrush steht ratlos vor dem „Planet Threepwood"

Weg vom Versicherungsbetrug: Schnattertasche Stan hat sein eigenes Etablissement

Erfolgreiche Spieleserien halten ewig. LucasArts' Piraten-Comedy „Monkey Island" bringt es Ende des Jahres auf den vierten Teil – seit 1990.

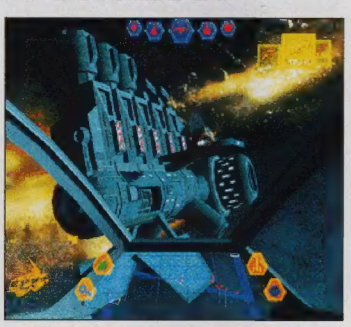
In „Escape from Monkey Island" hat man das Spiel allerdings gänzlich umgekrempelt. Dank aktueller Mode trägt Guybrush Threepwoods neuestes Abenteuer ein 3D-Gewand. Ähnlich wie in „Grim Fandango" steuerst Du den 3D-Guybrush durch eine grafisch imposante Karibik-Szenerie und versuchst, knifflige Rätsel zu lösen. Skurrile Piraten und komische Wortgefechte sollen erneut begeistern.

Freelancer

PC PS N64 DC GBC

Simulation

Digital Anvil/Microsoft — erscheint Frühjahr 2001



Schiffe werden nicht per Joystick, sondern indirekt mit Navigations-Icons gesteuert

In Bars ziehst Du neue Aufträge an Land und schnappst frische Gerüchte auf

Eines der grafisch spektakulärsten Spiele der Messe kommt von Digital Anvil. In „Freelancer" startest Du eine Karriere als Handelskapitän und Lohnsöldner. Mit anfangs noch kleinen Raumschiffen donnerst Du durch atemberaubende Weltraumgrafiken, kabbelst Dich mit Piraten und erschließt lukrative Handelsrouten.

Der Clou an der Sache: Die Schiffe werden nicht in Ballermanier mit dem Joystick geflogen, sondern über ein ausgeklügeltes Icon-System gesteuert. So bleibt viel Raum für taktisches Vorgehen und strategische Routenplanung.

Banjo – Tooie

PC PS N64 DC GBC

Jump&Run

Rare/Nintendo — erscheint Winter 2000

Ich glaub, mich tritt ein Dino! Der Schamane hat Banjo vorübergehend verwandelt

Nicht alle freuen sich auf Banjos Rückkehr: Vor Unholden hat der Bär aber keine Angst

Praktisch schon seit der Veröffentlichung seines Vorgängers „Banjo – Kazooie" wartet die Fangemeinde auf dieses Spiel! Auf traditionelle Art und Weise stapft Bär Banjo durch 3D-Levels, während sich das Federvieh Kazooie von ihm tragen lässt. Diesmal allerdings können die beiden auch getrennte Wege gehen, um ihre Heimatwelt von allen üblen Gestalten zu befreien.

Neben der Steuerung der beiden Hauptfiguren wird Dir dieses Jump&Run auch die Gelegenheit bieten, den aus Teil eins bekannten Schamanen zu spielen.

World Sports Cars

PC PS2 N64 DC GBC

Rennspiel

Empire Interactive — erscheint Herbst 2000

Fast wie im TV: Strecken und Autos wirken wie aus dem echten Leben gegriffen (PC)

Nicht nur optisch, auch spielerisch will man alle Simulations-Fans begeistern (PC)

Die stärksten und schnellsten Autos der Welt spielen hier die Hauptrolle: Mit 12 verschiedenen Boliden geht es über detailliert nachgebildete Rennkurse.

Die Entwickler West Racing legen in ihrem Erstlingswerk vor allem Wert auf Realismus und Authentizität. So wird jedes Auto nicht nur optisch perfekt nachgebildet (Du kannst sogar unter die Motorabdeckung schauen), sondern auch „inhaltlich". Handling, Straßenlage und Schadensmodell sollen einen nie da gewesenen Realitätsgrad erreichen. Grafisch zieht's einem jetzt schon die Schuhe aus.

Dragon's Lair 3D

PC PS N64 DC GBC

Action-Adventure

Blue Byte **erscheint Frühjahr 2001**

Held im Comic-Stil: Alle Figuren werden von Grafikzauberer Don Bluth entworfen

Jetzt bloß kein Fehltritt: In jedem Raum wartet eine andere Falle auf Ritter Dirk

Ritter Dirk hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Zum ersten Mal startete er 1983 auf einem Cinematronics-Spielhallenautomaten ins Abenteuer. Im nächsten Jahr stürzt er sich erstmals dreidimensional ins Getümmel.

Prinzessin Daphne wird vom Drachen Singe entführt und eingekerkert. Bevor Dirk seine Herzensdame wieder in den Armen halten darf, steuerst Du ihn durch 19 Kerkerlevels. Die comic-bunten Verliese sind voll mit Monstern und jeder Menge abgedrehter Fallen, die Dirk bei jedem Fehltritt formschön ins Jenseits befördern.

Empire Earth

PC PS N64 DC GBC

Echtzeit-Strategiespiel

Havas Interactive **erscheint Sommer 2001**

Nur eine der vielen Zeit-Epochen: Mit Belagerungsgerät wird im alten Rom angegriffen

Noch sehr unfertig, aber beeindruckend: Im 20. Jahrhundert toben Panzerschlachten

Was macht man, wenn man „Age of Empires" designt und sein eigenes Entwicklerstudio aufgemacht hat? Im Fall von Rick Goodman liegt die Sache auf der Hand: Er werkelt an einem Echtzeit-Strategiespiel à la „Age of Empires", verkleidet über 150 Einheiten mit zeitgenössischer 3D-Grafik und setzt dem Ganzen die Krone auf: mit einer Zeitspanne von 500.000 Jahren.

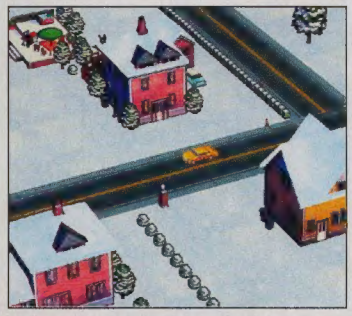
Von der Erfindung des Rades über mittelalterliche Ritterkriege bis zur Entwicklung der Photonen-Kanone kämpfst Du Dich durch Jahrtausende. Leider erst 2001.

SimsVille

PC PS N64 DC GBC

Echtzeit-Strategiespiel

Maxis/EA **erscheint Frühjahr 2001**



Voll vereiste Fahrbahn! Hoffentlich hast Du für einen fähigen Räumdienst gesorgt...

Ganz schön nobel, so eine Villa mit Pool und Privatspielplatz für die lieben Kleinen

Du hast Dich immer schon gefragt, was Deine Sims tagsüber treiben? Hier ist die Antwort. Im neuen Programm von Maxis kümmerst Du Dich nicht mehr um einzelne Sims, sondern verwaltest gleich eine ganze Stadt voller Computermännchen.

Als virtueller Bürgermeister legst Du Wohngebiete an, setzt Geschäfte und Verwaltungen in die Landschaft und kümmerst Dich um Arbeitsplätze. Stimmt die Infrastruktur, kannst Du Dich vor Neubürgern kaum retten. Machst Du zu viele Fehler, verwaltest Du bald eine Geisterstadt.

Spider Man

PC PS N64 DC GBC

Actionspiel

Neverhood/Activision **erscheint Herbst 2000**

Da fliegen die Fäuste: Schnelle Kampfeinlagen hat Spidey alle naselang zu bestehen

Helikopter-Angriff: In höheren Levels fahren die Gegner auch größere Geschütze auf

Der Marvel-Comic-Held ist früher bereits in Videospielen aufgetreten, jedoch mit mäßigem Erfolg. Diesmal nun sorgen die Macher von „Apocalypse" dafür, dass die Action stimmt.

In der Rolle der Titelfigur säuberst Du die Straßen und Dächer New York Citys von allem Übel. Klassische Spider-Man-Angriffe wie Netzschüsse gehören genauso selbstverständlich zum Repertoire wie zahlreiche Nahkampftricks. Außerdem soll Dein Held an Decken und Wänden entlangkrabbeln können. Übrigens: Zur Zeit wird auch ein Kinofilm gedreht.

Tanzspiele

Space Channel 5

PC PS N64 DC GBC

Musikspiel

Sega **erscheint Herbst 2000**

Freches Gesicht und ultraknappes Outfit: Ulala heizt den Außerirdischen kräftig ein!

Außerirdische haben den TV-Sender „Space Channel 5" übernommen und wollen die Menschheit versklaven. Nur Moderatorin Ulala kann das Unheil abwenden. Du swingst Dich mit ihr durch die Levels und musst mit einer Gruppe Tänzer als Verstärkung die magischen Bewegungen der Aliens nachmachen. Gelingt das, setzt Ulala die Feinde mit ihrer Laserpistole außer Gefecht.

Was sich so weit etwas verrückt anhört, entpuppt sich als innovatives und extrem stylisches Tanzspiel mit lässigem 70er Jahre-Look und fetziger Musik!

Samba de Amigo

PC PS N64 DC GBC

Musikspiel

Sega **erscheint Herbst 2000**

Psychedelic-Power: Ein buntes Feuerwerk verwandelt den Bildschirm in ein Farbenmeer

Das schlägt dem Fass den Boden aus: Seit Erscheinen der ersten DJ-Simulation „Beatmania" überschlagen sich die Japaner förmlich vor abgedrehten Spielideen: Nach „Guitar Freaks" und „Drum Mania" von Konami bringt nun Sega die Arcade-Umsetzung von „Samba de Amigo" nach Hause.

Mit zwei echten Macarena-Rasseln bewaffnet, musst Du zu südamerikanischen Samba-Klängen Dein Rhythmus-Gefühl unter Beweis stellen. Dabei ist aber nicht nur das Rasseln entscheidend: Ein Bewegungssensor ermittelt auch die genaue Position, in der die Macarena-Controller gehalten werden. So geht's vorm Fernseher besonders turbulent zu, wenn zwei Rasselschwinger mit Samba im Blut gegeneinander antreten.

Conker: Bad Fur Day

PC PS N64 DC GBC

Jump&Run

Rare/Nintendo — erscheint Frühjahr 2001

Sieht harmlos aus, hat es aber in sich: Hinter der bunten, niedlichen Fassade verbirgt sich ein ganz schön heftiges Spiel!

Die Messebesucher trauten ihren Augen kaum: Noch vor zwei Jahren war „Conker" ein niedliches Jump&Run à la „Banjo" und „Mario". Jetzt zitiert der Intro-Film eiskalt die Normandie-Landungsszene aus „Der Soldat James Ryan" – zwar mit putzigen Eichhörnchen, aber fast genauso krass. In einem anderen Level muss Conker so viel Bier wie möglich trinken, um kiffende Flammengeister äh ... zu löschen.

Der anarchische Humor kam beim Publikum zwar sehr gut an, zumal „Bad Fur Day" auch spielerisch überzeugen konnte. Aber das Spiel ist auf jeden Fall nichts für die jungen Spieler. Darum ist man sich bei Nintendo noch nicht hundertprozentig sicher, ob „Conker" offiziell in Deutschland erscheinen soll.

Auf Dinos Rücken geht's zum Endgegner

FIFA 2001

PC PS PS2 DC GBC

Sportspiel

EA Sports — erscheint Herbst 2000

Verbesserungen im Detail: schönere Lichteffekte und Fahnen auf den Zuschauerrängen

Einer geht noch: Pünktlich zum jährlichen „FIFA"-Termin erscheint auch in diesem November wieder EA Sports' begnadete Ballerei. Beim Namen wurde wenig geändert. „FIFA 2001" soll aber spielerisch wieder einige neue Finessen und Modi (U23-Weltmeisterschaft) bieten. Auch optisch gibt's Neuheiten: Die Spieler werden detaillierter, die Lichteffekte sollen verbessert werden, und – bei anderen Spielen schon Standard – auf den Zuschauerrängen wehen erstmals Flaggen und Fahnen.

Auf der E3 wurde die Playstation-2-Variante gezeigt, die, wie so viele andere Spiele für die neue Sony-Konsole, nicht begeisterte und technisch ans 99er PC-„FIFA" erinnerte. Aber in fünf Monaten kann noch viel verbessert werden...

Auf der Playstation 2 enttäuschte die Grafik

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

PC PS N64 DC GBC

Echtzeit-Strategie

Funatics/THQ — erscheint Sommer 2000

Auf dem neuen Kontinent musst Du schnell eine Siedlung aus dem Boden stampfen

Hoher Wuselfaktor und zum Knuddeln: Die Grafik erinnert stark an die „Siedler"-Reihe

Ein Meteor erscheint am Himmel und zerbricht in zwölf Teile, die sich über die ganze Erde verstreuen – für die Wikinger ein Zeichen Gottes. Alsbald machen sie sich auf die Reise, die Stücke zu finden. Nun liegt es in den Händen des Spielers, das neu entdeckte Land schnell zu besiedeln und die Meteorteile zu suchen.

Neu in „Cultures": Jeder Einwohner hat einen eigenen Charakter. Der Spieler muss ihnen Namen geben, ihre Talente fördern und sogar seinen Segen für eine gewünschte Hochzeit geben. Spaßig!

Vom Jüngling bis zum Greis: In „Cultures" kümmerst Du Dich um alle Bewohner Deines Volkes!

Spyro: Year of the Dragon

PC PS N64 DC GBC

Jump&Run

Insomniac/Sony — erscheint Herbst 2000

Heißer Atem: Bei Spyro schmelzen auch größere Schneemänner rasch dahin!

Kuschelfaktor: Auch wenn Du als Känguru unterwegs bist, begleitet Dich Sparx

Zum dritten und wahrscheinlich letzten Mal besucht Jungdrache Spyro die alte Playstation. Danach will sich das amerikanische Entwicklerteam voll und ganz auf die Playstation 2 konzentrieren.

In „Spyro 3" bist Du nicht mehr allein auf den Titelhelden festgelegt, sondern kannst die 3D-Welten auch mit einigen anderen Charakteren durchwandern. Jede Figur hat ihre besonderen Eigenschaften und kommt in bestimmten Abschnitten am besten weiter. Natürlich fehlt es auch im dritten Teil nicht an kurzweiligen Mini-Spielen für zwischendurch.

DARK PROJECT II
THE METAL AGE™
DIE NACHT GEHÖRT DIR,
DEN REST MUSST DU STEHLEN!
LOOKING GLASS STUDIOS
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
PC CD
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE

Spin Jam

PUZZLE-SPAß ZUM DURCHDREHEN

PlayStation and the "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Spin Jam and Empire are Trademarks of Entertainment International (UK) Ltd. Copyright © 2000. All Rights Reserved.
Deutschland: 01801 18 57 95 (0,08 DM/Min. DTMS AG) Österreich: 01 815 06 26 Schweiz: 071 388 68 40

Kemco DISTRIBUTION

empire INTERACTIVE

Jet Set Radio

PC | PS | N64 | DC | GBC

Sportspiel

Sega — erscheint Herbst 2000

Graffiti-Gangster: Erst sprühen, was die Dosen hergeben, und dann nichts wie weg!

Das mit Sicherheit durchgestylteste Spiel der Messe hatte Sega im Gepäck: Spielerisch liegt „Jet Set Radio" zwischen „Crazy Taxi" und „Tony Hawk's Skateboarding". Auf Rollerblades durchstreift Deine Spielfigur, mit Spraydosen bewaffnet, eine futuristische Stadt und hinterlässt auf Hauswänden Tags, also Schriftzüge, Deiner Gang.

Damit der Farbvorrat nicht ausgeht, muss man zwischendurch versteckte Dosen-Symbole einsammeln. Gewagte Sprünge über Autos und Busse sind allerdings schon notwendig, um an jedes Extra zu gelangen!

Optisch sind's neue Wege: Der Mix aus Comic-Grafik und einer 3D-Welt sieht überragend aus. Lässige Rap-Tracks und Charakterdesign machen Lust auf mehr!

Die Polizei hängt Dir dauernd im Nacken

007: Die Welt ist nicht genug

PC | PS | N64 | DC | GBC

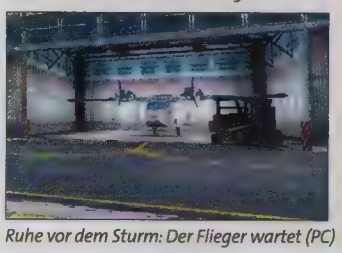
Action-3D-Shooter

Electronic Arts — erscheint Winter 2000

Dank Laserzielfernrohr entkommt dem Agenten kein gegnerischer Terrorist (N64)

Sein Name ist Bond, James Bond! Nach einem vermurksten Playstation-Auftritt in EAs „Der Morgen stirbt nie" ist er wieder da. Zu Weihnachten soll er auf den gängigen Systemen wieder mit dem weltweiten Terrorismus aufräumen, wobei sich das Spiel natürlich an die Kinovorlage halten will.

Bond schnappt sich Bösewichte im Kaukasus, erforscht eine illegale Kaviar-Fabrik am Kaspischen Meer und liefert sich mit den Schergen des Oberbösewichts Renard ein Wettrennen durch die engen Gassen von Istanbul. Klar, auch die Bootsjagd und das Ski-Rennen werden eingebaut. Die PC- und Playstation-2-Varianten beruhen dabei übrigens auf der lizenzierten Grafik-Engine von id Softwares neuestem 3D-Shooter.



Ruhe vor dem Sturm: Der Flieger wartet (PC)

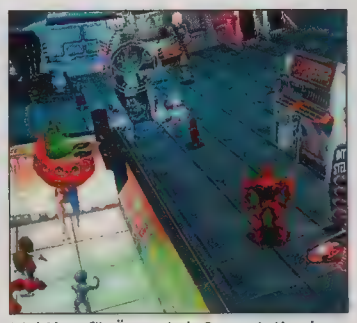
Startopia

PC | PS | N64 | DC | GBC

Echtzeit-Strategie

Mucky Foot/Eidos — erscheint Winter 2000

Vereinte Nationen: Auf Deiner Station treffen sich neun außerirdische Rassen



Viel Platz für Ärger: Jede Raumstation besteht aus 16 unterschiedlichen Abteilungen

Das kann ja heiter werden: Auf Deiner „Startopia"-Raumstation wuseln neun unterschiedliche Alienrassen herum, und alle sind sich spinnefeind. Wenn Du da nicht für Wachdroiden und Überwachungskameras sorgst, fliegen bald die Fetzen. Doch damit nicht genug: Nebenbei checkst Du die Energieversorgung und baust Nahrungsreplikatoren, Unterhaltungseinrichtungen und Wohnräume. Denn wer die meisten Sternenfahrer anlockt, kann siegen. Alle Maschinen und Versorgungseinheiten werden mit der Maus in der hübschen 3D-Grafik platziert.

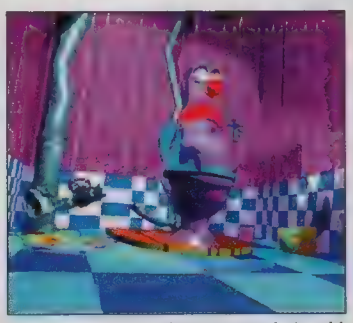
Stupid Invaders

PC | PS | N64 | DC | GBC

Adventure

Ubi Soft — erscheint Herbst 2000

Ihr seid anders! Die abgedrehten Aliens ernten auf der Erde wenig Freundlichkeit



Unfall vorprogrammiert: Was passiert wohl, wenn ich an dieser hübschen Strippe ziehe?

Wo machen Aliens Picknick? Ist nichts anderes in der Nähe, dann natürlich auf der schönen, grünen Erde – im Fall der geistig nicht ganz vollwertigen Außerirdischen Gorgeous, Candy, Etno, Stereo und Bud aber ein glatter Reinfall! Denn der fiese Dr. Sakarine entführt die fünf in sein Labor, und Du musst sie wieder in die Freiheit des Weltraums setzen.

Was für Adventure-Kenner eigentlich kein Problem sein sollte, gestaltet sich aber zu einer echten Odyssee, denn die fünf Aliens sind dumm wie Bohnenstroh. Extrem viel Witz und tolle Grafik!

Turok 3: Shadow of Oblivion

PC | PS | N64 | DC | GBC

Action-3D-Shooter

Acclaim — erscheint Herbst 2000

Früher hat Turok nur Dinosaurier gejagt. Diesmal sorgen Außerirdische für Ärger

Lass krachen! Auch im neuen „Turok" gibt es wieder jede Menge verrückter Waffen

Nach seinem unausgegorenen Multiplayer-Ausflug vor einem halben Jahr wandelt Turok endlich wieder auf gewohnten Kriegspfaden.

In „Shadow of Oblivion" nimmt es der tapfere Indianer mit allerhand finsterem Gezücht von einem fernen Planeten auf. Das hat den Vorteil, dass sich der Held nicht nur auf seinen Jagdbogen verlassen muss: Wie bei „Turok" üblich, strotzt das Waffenarsenal vor futuristischen Radaumachern, die furiose Explosionen auf jeden Fernseher schleudern. Damit nicht genug: Turok bekommt Hilfe von einer Frau.

Virtua Tennis

PC | PS | N64 | DC | GBC

Sportspiel

Sega — erscheint Sommer 2000

Atemberaubend schön: Der letzte Ballwechsel in der anschließenden Wiederholung

Na, erkannt? Tommy „the Cap" Haas ist der einzige deutsche Vertreter im Teilnehmerfeld

Bei „Virtua Tennis" mussten die Messebesucher schon genau hinschauen, um es von einer Fernseh-Liveübertragung zu unterscheiden. Technisch brillante Arcade-Titel ist man von Sega ja schon gewohnt – aber der hier sieht nicht nur extrem gut aus: Auch spielerisch gab es bislang keine realistischere Simulation des „weißen Sports". Hervorragend animiert, jagen die Akteure dem Ball hinterher. Für eine perfekte Kontrolle sorgt eine exakte und leichtgängige Steuerung. Mit dieser Automaten-Umsetzung hat Sega definitiv ein weiteres Ass im Ärmel!

Pokémon

Hey You, Pikachu!

PC | PS | N64 | DC | GBC

Simulation

Nintendo — erscheint Herbst 2001

Hört auf Dein Kommando: Per Mikrofon steuerst Du Pikachu über den Bildschirm

Japanische „Pokémon"-Fans kennen dieses Spiel schon lange. Nun wurde das wohl ungewöhnlichste Programm fürs N64 auch im Westen vorgestellt. Mit Hilfe eines Mikrofons, das in den Schacht des Controllers gesteckt wird, kannst Du Pikachu sagen, was er tun soll. Noch ist allerdings unklar, ob „Hey You, Pikachu!" auch bei uns erscheint.

Pokémon Gold & Silber

PC | PS | N64 | DC | GBC

Rollenspiel

Nintendo — erscheint 2001

Jetzt in Farbe: „Pokémon Gold/Silber" wird für den Game Boy Color entwickelt

Endlich neue Pokémon! Die Gold- und Silber-Edition halten über 100 neue Kreaturen bereit. Natürlich wurde das Ganze auch in eine brandneue Story gepackt, die Ashs Abenteuer weiterführt.

Einziger Wermutstropfen: Europäer müssen sich noch rund ein Jahr gedulden. In Amerika werden Gold und Silber bereits dieses Jahr veröffentlicht!

Pokémon Puzzle League

PC | PS | N64 | DC | GBC

Puzzle

Nintendo — erscheint 2001

Ash und Pikachu treten in diesem Klötzchenspiel gegen Jesse und James an

Geldmacherei: unschönes Wort, trifft den Nagel aber auf den Kopf. Dieser quietschbunte „Tetris"-Klon wurde schon vor einiger Zeit mit mäßigem Erfolg unter dem Titel „Puzzle Attack" vermarktet. Nun soll die zugkräftige „Pokémon"-Lizenz für noch mehr Kohle sorgen. Hat Nintendo das wirklich nötig?

GAMES Plattin CLASSIC 91%
E.T. zum Frühstück
Lecker... lass es Dir schmecken, Max! In MDK2 kann man jetzt alle drei Helden in einem Spiel steuern: Kurt Hectic, Max und Doktor Hawkins. Snipe, baller und tüftel Dir Deinen Weg bis hin zu Obermotz Zizzy Balooba und zeig ihm und seinen ekligen Aliens den Weg nach Hause. Hammergrafik, Wahnsinns-Gameplay, Mörder-Story und abgefahrene Ballermänner. Gibt's nur auf PC und Dreamcast.
www.mdk2.de
BioWARE CORP
Dreamcast
PC
CD-Rom

Sonic Shuffle

PC | PS | N64 | DC | GBC

Actionspiel

Sega — erscheint Winter 2000

Spaß zu viert: Mit bis zu drei Freunden kämpfst Du in witzigen Mini-Spielen um den Sieg

Noch dieses Jahr soll das blaue Kerlchen wieder auf der Dreamcast durchstarten!

Auch das Sega-Maskottchen bekommt sein Mehrspieler-Vergnügen: Ähnlich wie in Nintendos „Mario Party" kannst Du Dich in „Sonic Shuffle" mit bis zu drei Freunden in zahlreichen Mini-Spielchen messen. Das Ziel dabei heißt, Steine zu sammeln, die aus den Träumen der Menschen bestehen. Acht verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Wahl – jeder ist mit verschiedenen Fähigkeiten ausgerüstet, das erfordert natürlich eine unterschiedliche Weise im Umgang. Zudem soll die witzige, im Comic-Stil gehaltene Grafik optisch für frischen Wind sorgen.

Noch vor „Sonic Adventure 2" meldet sich der wohl schnellste Igel der Welt mit „Sonic Shuffle" zurück

The Legend of Zelda: Mystical Seed

PC | PS | N64 | DC | GBC

Action-Adventure

Nintendo — erscheint Herbst 2000

In den Dungeons der Endgegner erwarten Link zahlreiche Gegner und knifflige Rätsel

Winter in Hyrule: Die Landschaft erinnert an die SNES-Version „A Link to the Past"

Dieses „Zelda"-Abenteuer besteht aus drei Teilen, denn genauso viele mystische Samenkörner gibt es. Ähnlich wie die „Pokémon"-Editionen sind die Module bis auf einige klitzekleine Unterschiede inhaltsgleich. Per Link-Kabel und Infrarot-Schnittstelle werden Spieldaten ausgetauscht. Auch eine Unterstützung des Pocket-Printer ist angedacht.

Im Großen und Ganzen verlässt man sich bei Nintendo auf bewährte Traditionen. „Mystical Seed" erinnert optisch an das Super-Nintendo-Abenteuer – Du verfolgst das Geschehen aus der Draufsicht.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Hast Du schon 'ne Dreamcast? Und 'ne Playstation und 'nen Game Boy Color? Wie wär's dann mit einem kompletten Spiele-PC mit allem Drum und Dran? Wir verlosen gleich drei davon! Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Tony Hawk's Pro Skater 2

PC | PS | N64 | DC | GBC

Sportspiel

Activision — erscheint Sommer 2000

Textur-Lifting: Die Skater waren beim Schönheitschirurgen (PS)

Viel vorgenommen haben sich die Entwickler von Neversoft, denn „Tony Hawk's Pro Skater 2" soll den ersten Teil qualitativ toppen, was bislang als schier unmöglich galt. Was ist also das Erfolgsrezept für den zweiten Teil? Es gibt keins. Vielmehr ist in „Tony Hawk 2" nachfolgertypisch alles ein wenig schöner, größer und ausgefeilter. Die Charaktere sehen noch besser aus, die Texturen wurden gerade auf der Playstation deutlich verbessert und die Anzahl der Animationen fast verdoppelt. So stürzen die Skater endlich auf „realistische" Art und Weise und selbstverständlich gibt's Dutzende neuer Moves und Combos. Der endlich eingebaute Skate-Park-Editor will ab Sommer für zusätzliche Langzeitmotivation sorgen.

Wehtun muss es! Stürze gibt's viele neue

The Legend of Zelda: Majora's Mask

PC | PS | N64 | DC | GBC

Action-Adventure

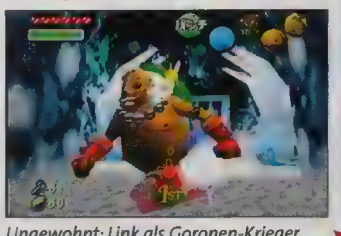
Nintendo — erscheint Winter 2000

Link haut auch als kleiner Junge noch genauso kräftig zu wie im Vorgänger

Trotz der „Poké"-Mania ist Link immer noch einer der beliebtesten Nintendo-Charaktere. Die mit Spannung erwartete Fortsetzung zu „Ocarina of Time" ist ein Zeitreise-Abenteuer. Ähnlich wie im Film „Und täglich grüßt das Murmeltier" erlebt Link einen bestimmten Zeitraum immer und immer wieder.

Masken spielen in dem neuen Action-Adventure ebenfalls eine große Rolle. Wenn Link nämlich beispielsweise die Maske des Goronenstammes oder eines anderen Volkes aufsetzt, verwandelt er sich in ein Mitglied dieses Volkes und verfügt über neue Eigenschaften.

„Majora's Mask" wurde als Weihnachtstitel von Nintendo angekündigt. Damit würden die Festtage zumindest für N64-Fans ihren Namen verdienen.



Ungewohnt: Link als Goronen-Krieger

Spiele-Highlights auf einen Blick E3

Genre & Name	Macher/Vertrieb	Termin	System
Actionspiele			
007: Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	Winter 2000	PC,PS,PS2,N64
Aqua	Fishtank	Herbst 2000	PC
Blairwitch Project: Episode 1	GOD/Take 2	Herbst 2000	PC
C&C Renegade	Westwood/EA	Winter 2000	PC
Clive Barker's: Undying	Electronic Arts	Herbst 2000	PC
Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Frühjahr 2001	N64
Galaga: Destination Earth	Hasbro	Herbst 2000	PC, PS
Giants: Citizen Kabuto	Virgin/Interplay	Herbst 2000	PC
Halo	Bungee/Take 2	Frühjahr 2001	PC
Hitman: Codename 47	Eidos	Herbst 2000	PC
Max Payne	GOD/Take 2	Frühjahr 2001	PC
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Frühjahr 2001	PC
Star Trek DS9: The Fallen	Simon & Schuster	Sommer 2000	PC
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	Sommer 2000	PC
Star Wars: Ep. I – Battle for Naboo	LucasArts	Herbst 2000	N64
Star Wars: Episode I – Obi Wan	LucasArts	Herbst 2000	PC
Star Wars: Episode I – Star Fighter	LucasArts	Herbst 2000	PS2
Tomb Raider	Eidos	Sommer 2000	GBC
Turok 3: Shadow of Oblivion	Acclaim	Herbst 2000	N64
Action-Adventure			
Alone in the Dark: New Nightmare	Infogrames	Herbst 2000	PC, PS, DC
American McGee's Alice	Electronic Arts	Herbst 2000	PC
Buffy – Im Banne der Dämonen	Fox Interactive	Winter 2000	PC, PS, DC
Dino Crisis 2	Capcom/Virgin	Winter 2000	PS
Dinosaur	Disney/Ubi Soft	Sommer 2000	PS, PS2, DC
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Frühjahr 2001	PC
Evil Twins	Ubi Soft	Winter 2000	PC, DC
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	Herbst 2001	PS2
Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld/Infogram.	Sommer 2001	PC, PS2
Pirates of Skull Cove	Westwood/EA	Winter 2000	PS2

Genre & Name	Macher/Vertrieb	Termin	System
Planet der Affen	Fox Interactive	Herbst 2000	PC, PS, DC
Rune	GOD/Take 2	Herbst 2000	PC
Soul Reaver 2	Eidos	Winter 2000	PC, PS
The Bouncer	Square	Winter 2000	PS2
Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Winter 2000	N64
Zelda: Mystical Seed	Nintendo	Herbst 2000	GBC
Adventure			
Dragon Riders	Ubi Soft	Herbst 2000	PC, DC
Escape from Monkey Island	LucasArts	Herbst 2000	PC
Myst III: Exile	Mattel	Frühjahr 2001	PC
Stupid Invaders	Ubi Soft	Herbst 2000	PC, DC
Geschicklichkeitsspiele			
Breakout	Hasbro	Herbst 2000	PC, PS
Frogger 2	Hasbro	Herbst 2000	PC, PS, DC
Pac-Man: Adventures in Time	Hasbro	Herbst 2000	PC
Jump&Run			
Banjo – Tooie	Rare/Nintendo	Winter 2000	N64
Conker: Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Frühjahr 2001	N64
Crash Bash	Universal/Sony	Herbst 2000	PS
Donald Duck	Ubi Soft	Winter 2000	PS2
Spyro: Year of the Dragon	Insomniac/Sony	Herbst 2000	PS
Rennspiele			
Batman: Vehicle Adventure	Ubi Soft	Herbst 2000	PC, PS
Dirt Track Racing: Sprint Cars	Infogrames	Winter 2000	PC
Driver 2	Infogrames	Winter 2000	PS
Excite Bike 64	Nintendo	Sommer 2000	N64
Ferrari 360 Challenge	Acclaim	Sommer 2001	PS2
Gran Turismo 2000	Polyphony/Sony	Herbst 2000	PS2
Grand Prix 3	Microprose	Sommer 2000	PC
Mercedes Benz Truck Racing	THQ	Sommer 2000	PC
Metropolis Street Racer	Sega	Winter 2000	DC

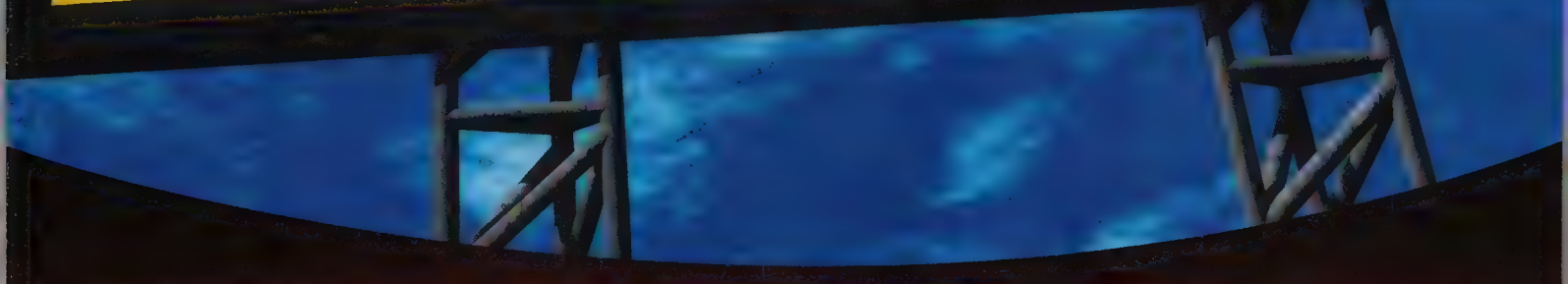
Auf der E3 in Los Angeles wurden jede Menge hochklassige Spiele aufgefahren. Von links: Star Wars: Ep. I – Battle for Naboo, Giants, Mickey's Speedway USA, Sidney 2000, Max Payne

Genre & Name	Macher/Vertrieb	Termin	System
Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Frühjahr 2001	N64
Midtown Madness 2	Microsoft	Herbst 2000	PC
Nascar Heat	Hasbro	Herbst 2000	PC, PS
Need for Speed: Motor City	Electronic Arts	Herbst 2000	PC
Off Road Challenge	Virgin/Interplay	Herbst 2000	PC
Pod 2	Ubi Soft	Herbst 2000	DC
Star Wars: Super Bombad Racing	LucasArts	Frühjahr 2001	PC, PS2, DC
Wacky Races	Infogrames	Sommer 2000	DC
Werner Fun Racer	Phenomedia	Winter 2000	PC, PS
Williams F1 Team Racer	Mattel	Winter 2000	PC
World Sports Cars	Empire Interactive	Herbst 2000	PC, PS2
Rollenspiele			
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Herbst 2000	PC
Baldur's Gate 2	Virgin/Interplay	Herbst 2000	PC
Black & White	Electronic Arts	Winter 2000	PC, DC
Dungeon Siege	Microsoft	Sommer 2001	PC
Never Winter Nights	Virgin/Interplay	Frühjahr 2001	PC
Pools of Radiance 2	SSI/Mattel	Herbst 2000	PC
Summoner	Volition/THQ	Winter 2000	PC, PS2
Ultima Online 2	Origin/EA	Frühjahr 2001	PC
Wizards & Warriors	Activision	Herbst 2000	PC
Simulationen			
Bundesliga Manager X	Software 2000	Winter 2000	PC
Destroyer Command	SSI/Mattel	Winter 2000	PC
Freelancer	Microsoft	Frühjahr 2001	PC
Hey You, Pikachu!	Nintendo	Herbst 2001	N64
Independence War 2	Infogrames	Frühjahr 2001	PC
Pokémon Trading Cards	Nintendo	Winter 2000	GBC
Sportspiele			
FIFA 2001	EA Sports	Herbst 2000	PC, PS, PS2
Jet Set Radio	Sega	Herbst 2000	DC

Genre & Name	Macher/Vertrieb	Termin	System
Mario Tennis	Nintendo	Herbst 2000	N64
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Herbst 2000	PS, N64
NBA Live 2001	EA Sports	Herbst 2000	PC, PS, PS2
NHL 2001	EA Sports	Herbst 2000	PC, PS, PS2
Sidney 2000	Eidos	Herbst 2000	PC, PS, DC
Speedball 2100	Bitmap Br./Empire	Sommer 2000	PS
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sommer 2000	PC, PS, DC
Virtua Tennis	Sega	Sommer 2000	DC
WWF Armageddon	THQ	Winter 2000	N64
Strategiespiele			
Anno 1503	Sunflowers	Frühjahr 2001	PC
Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt	Blue Byte	Herbst 2000	PC
C&C: Alarmstufe Rot 2	Westwood/EA	Herbst 2000	PC
Cleopatra	Havas	Herbst 2000	PC
Commandos 2	Eidos	Winter 2000	PC
Cultures – Die Entdeckung Vinlands	Funatics/THQ	Sommer 2000	PC
Der Clou! 2	NEO/THQ	Herbst 2000	PC
Die Siedler IV	Blue Byte	Winter 2000	PC
Earth III	Topware	Herbst 2001	PC
Empire Earth	Havas Interactive	Sommer 2001	PC
Fallout Tactics	Virgin/Interplay	Frühjahr 2001	PC
Lego Action Team	Lego Media	Winter 2000	PC, GBC
Pizza Connection 2	Software 2000	Frühjahr 2001	PC
Sacrifice	Shiny/Interplay	Winter 2000	PC
SimsVille	Maxis/EA	Frühjahr 2001	PC
Sovereign	Verant/Ubi Soft	Herbst 2001	PC
Star Trek: Away Team	Activision	Frühjahr 2001	PC
Startopia	Mucky Foot/Eidos	Winter 2000	PC
Tropico	GOD/Take 2	Frühjahr 2001	PC
Warcraft III	Blizzard/Havas	Winter 2000	PC
Zeus	Havas	Herbst 2000	PC

Nintendo

BIST DU DER BESTE?



ZEIGE ES ALLEN! WERDE DER BESTE POKéMON TRAINER IN DEUTSCHLAND.

Drei Turniere stehen dir zur Auswahl: **Pika-Cup** für Anfänger, **Pokémon-Cup** für Fortgeschrittene und der **Premium-Cup** für die Experten.

Die besten Trainer aus Europa treffen sich zum großen Finale in London — du kannst dabei sein.

Spannende Turniere, jede Menge Action und viele Überraschungen aus der Welt der Pokémon warten auf dich.

Es gibt tausend Gründe für dich, um am **Pokémon Championship 2000** teilzunehmen, aber nur ein Ziel: Werde der beste Pokémon Trainer, den Europa je gesehen hat!

Ausführliche Informationen zu den Veranstaltungen bekommst du aus der regionalen Tagespresse, online unter **www.pokemon.de** oder unter der Hotline **01 30/58 06.**

Pokémon CHAMPIONSHIP 2000

BERLIN	HAMBURG	LEIPZIG	MÜLHEIM	FRANKFURT	MÜNCHEN
27.05.00	03.06.00	10.06.00	17.06.00	24.06.00	01.07.00

™ 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ & © 1995-2000 Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Nintendo

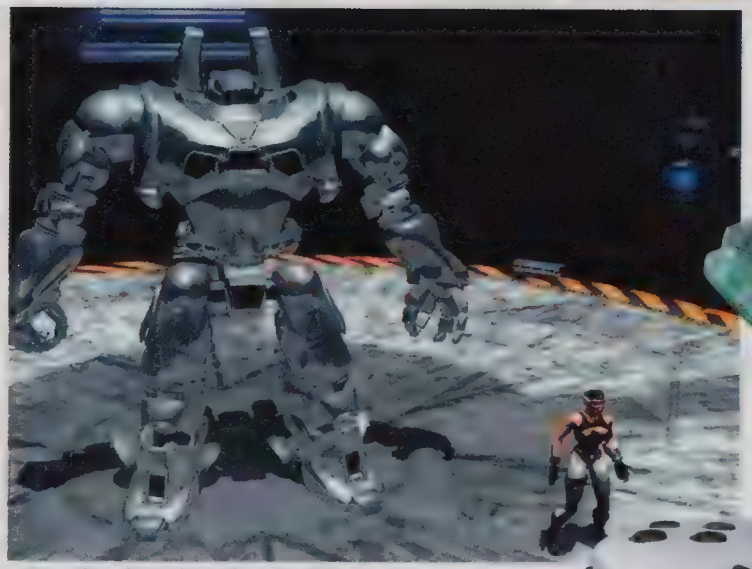
Hardware aus Los Angeles

Die diesjährige E3 bot einen Hardware-Mix, der es in sich hat: tragbare Spielekonsolen, Playstation-2-Peripherie, Sprechen beim Spielen und sehr viel Fun-Zubehör.

Eines ist nach dieser E3 sicher: An Playstation-2-Zubehör wird bei der Markteinführung der Konsole kein Mangel herrschen. Es gab auf der Messe quasi keinen Zubehör-Hersteller, der nicht ein Gamepad, ein Lenkrad, Arcade-Sticks, eine Soundanlage oder eine DVD-Fernbedienung für die neue Konsole im Repertoire hatte.

A propos DVD: Während Sony mit der Playstation 2 und Microsoft mit der X-Box Spielekonsolen auf den Markt bringen, die auch DVD-Spielfilme wiedergeben können, plant die Unterhaltungsindustrie den Gegenschlag: **Nuon heißt der Chip, der DVD-Playern das Spielen beibringt.** Hersteller DV Labs arbeitet bereits seit einigen Jahren daran. Doch nun scheint ein Marktdurchbruch in Sicht: Auf der E3 stellten Samsung, Toshiba und Motorola ihre ersten DVD-Player mit Nuon-Chipsatz vor, und Spielehersteller Hasbro kündigte seine Unterstützung bei Software an.

Noch ein Trend: Tragbare Spielekonsolen zieht es ins Internet. **Spannend sind nicht nur die Vorstöße von Nokia und Cybiko, sondern auch die jüngste Idee von Interact:** Der Zubehör-Hersteller verwandelt mittels „Shark MX" den Game Boy in einen onlinefähigen PDA (Personal Digital Assistant). Der mit Adressbuch, Kalender, Taschenrechner und E-Mail-Funktion ausgestattete Game Boy kommuniziert mit der Welt über einen eigens eingerichteten Server. Der USA-Start ist für Juni geplant, Preis: 40 Dollar (ca. 80 Mark). Ob das „Shark Mx" auch nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest.



Mensch und Maschine ohne scharfe Kanten: Die Anti-Aliasing-Fähigkeiten der X-Box macht es möglich

„Merlin Racing" von Miracle Designs zählt zu den ersten Spielen für DVD-Player, die den Nuon-Chipsatz enthalten

Praktisch: Das „Shark MX" macht aus dem Game Boy einen Organizer mit Internet-Zugang

Kabellos und PC-kompatibel

Der Force-Feedback-Controller „Raptor" von Razer wurde für die Playstation 2 entwickelt, lässt sich aber auch an einen PC anschließen. Die kabellose Funktechnik ist so leistungsstark, dass die Verbindung selbst dann nicht zusammenbricht, wenn jemand durchs Bild huscht. Auch Verzögerungen gibt es laut Hersteller keine.
Markteinführung zum Playstation-2-Start.
Verkauf nur übers Internet: www.razerzone.com

Internet-Spiel mobil

Handys sind zur Unterhaltung da. Mit diesem Motto präsentierte sich Nokia auf der E3. Und obwohl die heutige Handy-Generation gerade mal für Text-Quizspiele taugt, sind die Ziele der finnischen Firma hoch gesteckt. Nokia will in den nächsten Jahren einen Internet-Server aufbauen, über den man via Handy chatten und an Abenteuerspielen oder Schachturnieren teilnehmen kann.

Ein ähnliches Ziel hat auch Cybiko. Sie verkaufen seit einigen Wochen ihre gleichnamige Hardware für rund 130 Dollar (zirka 260 Mark) in den USA. Mit ihr kannst Du schnurlos gegen andere Cybiko-Besitzer spielen und chatten; E-Mail und Internet-Access funktioniert aber nur über eine Link-Verbindung zum PC.

Wohin der Trend bei den mobilen Internetspielen geht, zeigt der „Gamestation"-Prototyp. Die mit einem 32-Bit-RISC-Prozessor ausgestattete tragbare Spielekonsole mit Farbdisplay ist das Modell eines koreanischen Herstellers. Einen genauen Release-Termin gab´s leider noch nicht.

Mit dem Cybiko-Handheld spieltst Du drahtlos gegen einen Freund

Der Prototyp der „Gamestation" erlaubt es Dir, im Internet zu zocken

Nokia plant einen Internet-Server für Spiele auf einem Handy

-Highlights

Kommandozentrale für Strategen

Diesen Herbst kriegt Saiteks „Action Pad" Konkurrenz von Microsoft: Der „Strategie-Commander" (r.) packt Dir sechs Kontrollknöpfe unter die linke Hand, die sich mittels einer Weiche mehrfach belegen lassen.

Die neue Hardware übernimmt auch das Scrollen über den Bildschirm und das Wechseln der Kameraperspektive. Der Preis liegt bei rund 140 Mark. Erhältlich ab Oktober.

Mucke für 100 Stunden

Satte 6 Gigabyte Speicher stecken im neuen MP3-Player/Rekorder von Creative Labs. Das Gerät spielt neben MP3s auch WMA- und WAV-Dateien ab sowie nach den SDMI-Regeln kopiergeschützte Musik.

Ein zusätzlich eingebauter Chip sorgt für besseres Playback und hilft beim Kategorisieren der Songs. Der leider stolze Preis dürfte bei über 1000 Mark liegen.

Bild und Ton von unterwegs

Für mobilen Einsatz sind „JamCam 3.0" (o.) und „Jam-It" (r.) von KB Gear gedacht. Der digitale Soundmixer „Jam-It" nimmt bis zu vier Minuten Ton auf. Den kannst Du nachträglich mit Special Effects versehen und zusammen mit Deinen digitalen Schnappschüssen speichern. Preis: zirka 100 Mark („Jam-It") und 200 Mark („JamCam 3.0"), ab August.

Tastatur-Alternative für Spiele und Web

Saitek zeigte auf der E3 das „PC Dash 2", ein alternatives Eingabegerät zum Spielen, das sich auch mit Web-Browsern und Office-Programmen versteht. Das neue Board hat 35 programmierbare Felder, eine Hochstelltaste und einen Feuerknopf. Anschluss über USB. Preis und Markteinführung sind noch offen.

Zubehör fürs Notebook

Digitalpad, Analogpad oder Maus, das „Gopad" von Interact übernimmt alle drei Jobs – Einstellen über Software genügt. Beim Spielen vibriert das Pad auch noch. Mit USB-Anschluss und voraussichtlich mit Ohrenstöpseln.

Preis: noch offen; ab Herbst

Alles hört auf mich!

Der „Gamevoice" von Microsoft bringt bis zu 64 Spieler zu einem Chat im Netzwerk oder im Internet zusammen. Mit der Kontrolleinheit lassen sich zusätzlich Kanäle für verschiedene Teams einrichteten; der Wechsel von einem zum anderen erfolgt per Knopfdruck.

Die Software unterstützt verschiedene Sprachen und ist trainierbar, um Mundart zu verstehen. USB-Anschluss. Preis: rund 130 Mark, ab Oktober.

So echt wie möglich

Skydiver, Asphaltskater und Snowboarder können beim Spielen bald mehr als „nur" Fingerfertigkeit beweisen. Das Playstation-Zubehör „Snowboard" von Thrustmaster ist mit einstellbaren Sensoren ausgestattet. Sie greifen Deine Körperhaltung ab und leiten sie als Steuerungssignale an die Konsole weiter. Preis und Veröffentlichungstermin sind leider noch offen

Völlig losgelöst

Zu den Neuzugängen in der Dreamcast-Liga gehört das kabellose „Doc's Rumble-Pad" von Nubi. Actionfreunde können sich mit diesem Controller ganz ohne Kabelsalat nach Herzenslust durchschütteln lassen. Der externe Infrarot-Empfänger ist darüber hinaus für zwei Spieler ausgelegt und dient auch als Docking Station für die Memory Cards. Preis und Erscheinungstermin sind leider noch offen.

Text: Karen Oetzel

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Dragon Quest Monsters — 1
N64 Fightspiel
Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Dead or Alive 2 — 1
PS Actionspiel
Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

MediEvil 2 — 2
PS Action-Adventure
Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Dark Project 2: Metal Age — 1
PC Action-Adventure
Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Tomb Raider IV — 1
DC Action-Adventure
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Mit dem „Game Maker 2000" wird das eigene Computerspiel ein Traum, der leichter zu verwirklichen ist

Bau Dein Spiel!

Hier programmierst Du: Die Benutzeroberfläche läuft unter DOS, bietet aber bekannte Windows-Leistungsmerkmale

„Game Maker 2000"

Das eigene Spiel zu programmieren, soll mit dem gerade erschienenen „Game Maker 2000" für jeden Computerspiel-Fan eine Sache von nur wenigen Minuten werden.

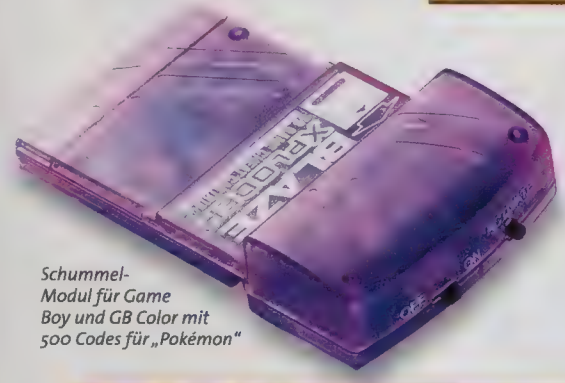
Doch via „Klick & Play", wie es auf der Packung vollmundig angepriesen wird, funktioniert der Computerspiel-Bau dann doch nicht. Wer sich nicht in die – zugegeben einfache – Programmiersprache einarbeitet, kitzelt kein spielbares Bit aus dem „Spielmacher". Und die mitgelieferte 3D-Engine ist nur für Profis interessant.

Info: www.black-star.de

Code-Knacker

XPloder für Game Boy

Das Schummel-Modul für den Game Boy enthält Cheats für über 200 Spiele. Allein für das derzeitige Kultspiel „Pokémon" sind 500 Codes gespeichert. Wem das noch nicht reicht, der kann weitere 1500 aus der XPloder-Datenbank (*www.blaze.de*) abrufen. Der „XPloder GB" kostet rund 80 Mark.



Schummel-Modul für Game Boy und GB Color mit 500 Codes für „Pokémon"

Maus mit Optik

Sensor statt Kugel

Nach Microsoft gibt es jetzt auch von Pearl Agency eine optische Maus. Der Sensor scannt die Entfernung und Richtung jeder Mausbewegung und gibt diese an den PC weiter. Im Gegensatz zu einer Mauskugel ist der Sensor schmutzunempfindlich. Preise: zirka 70 (Pearl) und 120 Mark (Microsoft).

Optische Mäuse von Pearl Agency (l.) und von Microsoft (r.)

Günstig ins Netz

Bist Du noch nicht drin? Das lässt sich ändern! Hier findest Du die preiswertesten Internet-Provider auf einen Blick. Sie sind hier für eine durchschnittliche Surfzeit von 50, 20 oder 5 Stunden im Monat angegeben. Sieh einfach in dieser Tabelle nach, was am besten für Dich passt. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten Online	Info-Telefon	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	57,00 DM	(0800) 511 17 77	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mind.)	57,00 DM	(01803) 73 36 38	
Power Okaynet	9,90 DM	1,89 (pro Einwahl 5 Pf)	66,60 DM	(0800) 02 00 202	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mind.)	22,80 DM	(01803) 73 36 38	
Addcom	entfällt	2,48 Pf (ab 18 Uhr)	29,76 DM	(01805) 22 55 40	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77	5 Stunden Surfzeit
Addcom	entfällt	2,48 Pf (ab 18 Uhr)	7,44 DM	(01805) 22 55 40	
Freenet Standard	entfällt	2,5 Pf	7,50 DM	(01803) 73 36 38	

Unbegrenzt surfen

Für Power-Surfer lohnt sich eine Flatrate: Surfen ohne Zeitlimit zum monatlichen Pauschaltarif!

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	
T-Online flat	entfällt	6 Werktage*	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500	Unbegrenzte Surfzeit

** Nach Ablauf des 1. Jahres · Stand: Anfang Juni 2000 · alle Angaben ohne Gewähr*

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Formel-1-Fans können auch zu Hause durchstarten: Wir verlosen 1 „Carrera Formel 1 Challenge"-Bahn mit einer Gesamtlänge von über 4 Metern! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

„Pika up"!

Pikachu als Weckdienst

Morgenmuffel, Augen auf! Ab jetzt macht Aufwachen so richtig Spaß! Der bunte Pokémon-Quarzwecker von Close Up Posters zeigt, was die Stunde geschlagen hat und weckt Dich mit einem „Pokémon"-Song. Für knapp 40 Mark kannst Du das Teil bei Close Up Posters rund um die Uhr telefonisch bestellen: (01804) 450 450. Oder Du orderst es im Web:

Perfect Blue von Satoshi Kon

Der Anime-Film startet am 6. Juli im Kino

„Perfect Blue" ist ein neuartiger japanischer Animationsfilm. In ihm werden Realität, Fiktion und Traum perfekt vermischt. Mima, die Sängerin einer japanischen Idol-Band, bekommt die Hauptrolle in einem Fernsehfilm. Ab jetzt ist aber wohl nichts mehr so, wie es scheint! Die Rolle Mimas verschmilzt mit dem wirklichen Leben. Es geschehen merkwürdige Morde, und eine zweite Mima scheint zu existieren: erst im Internet, dann als eine Art virtuelles zweites Ich neben ihr. Sind es wirklich zwei Mimas oder führt sie ein Doppelleben... Selbst herausfinden!

Tatsache oder wieder nur eine böse, böse Fiktion? Mima bewegt sich zwischen Traum und Wirklichkeit

DJ Game Boy

Elektro-Sound für Kenner

Die beiden SCREENFUN-Leser Boris May und Maurizio Blanco haben ihre CD „Gioco Bambino" nur mit dem Synth der Game-Boy-Kamera produziert. Herausgekommen sind 12 Elektro-Tracks voller hübscher Melodien und Details. Mehr zu den beiden Klangstabil-Tüftlern findet Ihr bei *www.megahertz.org*

Die holen das Letzte aus dem Game Boy: die zwei von Klangstabil

Konkurrenz für Lara Croft

Pamela Anderson in 3D

Pam Anderson strahlt demnächst im eigenen Spiel

Baywatch-Beauty Pamela Anderson bringt sich weniger durch ihre schauspielerischen Qualitäten ins Gespräch als vielmehr durch ständig wechselnde Oberweiten. Kein Wunder, dass ihre neue TV-Serie „V.I.P." auch hierzulande in der Quotenflaute dümpelt. Bleibt zu hoffen, dass Ubi Soft mit dem gleichnamigen Computerspiel zur Serie mehr Glück hat.

Das 3D-Adventure startet im Herbst auf PC, Playstation und Dreamcast. In „Tomb Raider"-Art linst Du Pamela über die wohlgeformten Schultern und erledigst mit diversen Waffen allerlei Bösewichter.

Trotz ihrer Stöckelschuhe kann Pamela hüpfen, rennen und formschön klettern

Kein Pardon: Anstürmende Feinde werden automatisch anvisiert und terminiert

Fotos: ap (1), Christian Vogel (1)

TICKER

CeBIT HOME am Ende

Schade: Die Messe „CeBIT HOME", die vom 30.8. bis 3.9. in Leipzig stattfinden sollte, ist abgesagt. Als Grund für das Aus führt die Deutsche Messe AG das mangelnde Interesse seitens der Industrie an. Deutschland bleibt weiter ein schlechtes Pflaster für Spieler.

Game Boy Advance 2001

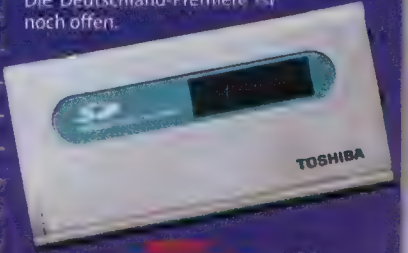
Während Nintendo das Projekt Dolphin, den Nachfolger zum N64, erneut verschoben hat, rückt der Game Boy Advance immer näher. Am 25. August will man das Hi-Tech-Handheld in Tokio der Öffentlichkeit präsentieren. Ende des Jahres können japanische Kids damit spielen. Anfang 2001 werden Europa und die USA bedient. Der Clou soll die Internet-Tauglichkeit sein.

Tschüss, Looking Glass

Bei einem der innovativsten Entwickler der Branche gehen endgültig die Lichter aus: Die US-Firma Looking Glass, die Spieleperlen wie „Ultima Underworld", „The Dark Project" und „System Shock" geliefert hat, ist pleite gegangen und hat alle aktuellen Projekte eingestellt.

AAC – das bessere MP3

AAC (Advanced Audio Coding) heißt der mögliche Nachfolge-Audiostandard von MP3. Das digitale Format soll weniger Speicher verlangen, gleichzeitig aber viel besseren Sound bieten. In Japan gibt es bereits den „MEA110AS" von Toshiba für rund 600 Mark. Dieser AAC-Player liefert mindestens fünf Stunden Musik. Die Deutschland-Premiere ist noch offen.



TICKER

100 CD-Rs zum Sparpreis

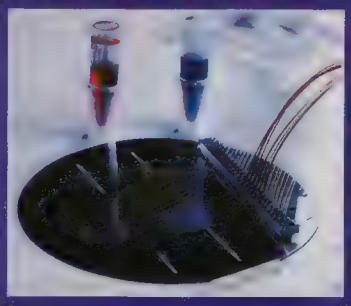
Die Fachhandelskette PC-Spezialist aus Bielefeld bietet derzeit in allen angeschlossenen Filialen und über seinen Internet-Shop CD-Rohlinge zum extra-günstigen Preis an. 100 CD-ROMs mit einem Speichervolumen von 74 Minuten (650 MB) kosten im Paket 89 Mark.

Weitere Infos: www.pcspezialist.de oder Telefon: (0521) 969 60

Statt Silizium bald DNA-PC?

Das deutsche Forschungszentrum GMD und die Princeton University in den USA wollen einen Bio-Rechner entwickeln.

Er soll ähnlich wie die menschliche DNA (Erbmoleküle) aufgebaut sein. So kann er unglaublich hohe Datenmengen parallel berechnen. Ein Silizium-Chip berechnet etwa jeden Schritt eines Problems einzeln. Beim Bio-Rechner sollen die Arbeitsschritte gleichzeitig laufen und der PC eigenständig die richtige Lösung heraussuchen. Der DNA-Rechner soll in zwei bis drei Jahren in Medizin und Chemie eingesetzt werden, im Home-PC-Bereich frühestens in zehn Jahren.



Fantasy-Filmfest

Erbarmen! Vom 26. Juli bis 23. August geistert das 14. „Fantasy Filmfest" durch deutsche Kinos – und zwar in München, Stuttgart, Frankfurt, Köln, Berlin und Hamburg. Für Gänsehaut-Freaks eine absolute Pflicht! Im vorigen Jahr ließen sich über 100.000 Cineasten wohlige Schauer über den Rücken jagen.

Das Programm startet mit „American Psycho", der Verfilmung des knallharten Yuppie-Romans von Bret Easton Ellis. Kaum weniger spannend dürfte „Final Destination" sein, der Abschlussfilm des siebentägigen Kino-Marathons. Infos zum Festival: *www.fantasyfilmfest.com*

SCREENFUN verschenkt zehn dieser gruseligen Fest-Poster. Schreibt eine Postkarte an den Leserservice (s. Seite 134) Stichwort „Fantasy"

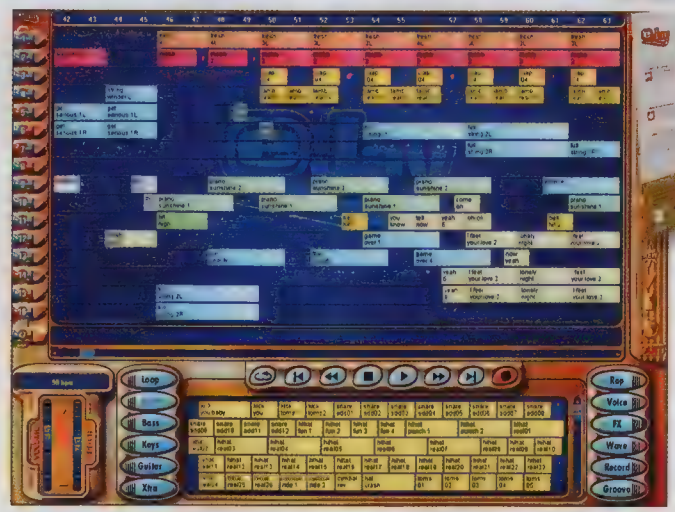
Daddeln wie ein Profi

Zwei neue Arcade-Sticks

Mit einem Arcade-Stick kommt die Spielhalle in die Bude zu Hause. Von Blaze gibt's für die Playstation das „Twin Shock". Damit könnt Ihr zu zweit spielen. Das 73 Zentimeter lange schwarzweiße Board hat je einen Fightstick, acht Bedientasten und Rumble-Effekte. Preis: rund 150 Mark.

Interact bietet für zirka 130 Mark den „Alloy Arcade Stick" für einen Dreamcast-Spieler. Der Controller ist aus silberglänzendem Metall und rutschfest. Weitere Infos: *www.blaze.de* und *www.interact-europe.de*

Der Blaze Twin Shock (o.) und Interacts Alloy Arcade Stick (r.)



Auf 16 Tonspuren kannst Du Dir Deinen ganz persönlichen Rap-Sound mixen! Das supereinfache Drag'n'Drop-System überzeugt selbst absolute Laien

Rund 90 Mark kostet die umfangreiche Musiksoftware, die sich aber einfach bedienen lässt

Ghettoblaster

HipHop-Software

Mit „HipHop eJay 2" können Grooves gemischt und aufgenommen werden, ohne dass man vorher telefonbuchdicke Anleitungen durchlesen muss. 3500 HipHop-Sounds kannst Du bearbeiten und selbst Raps importieren. Das besondere DJ-Feeling gibt's beim „Scratch Generator". Info: *www.ejay.de*

Hattu Musik?

Tamagotchi muss auf Diät!

Das etwas aus der Form geratene Tamagotchi-Häschen muss unbedingt abnehmen! Wenn Du Meister Lampe mit Musik fütterst, kann er auf dem Display fleißig seine Pfunde abdancen. Kopple ihn direkt an Deinen Walk- oder Discman und heize ihn mit Knöpfchen-Drücken noch zusätzlich an! Zu kaufen bei *www.ionark.com*

Den fetten Hasen mitsamt seiner spacigen Hülle kann man für rund 90 Mark importieren

Damit alles funktioniert, wird es diverse „Game-Paks" mit Spieleinstellungen geben

Bleem für Dreamcast

Erster Playstation-Emulator für Konsolen

Letztes Jahr sorgte „Bleem!" für großes Aufsehen: Es ermöglichte das Abspielen von Playstation-Spielen auf dem PC. Im Sommer soll nun für rund 50 DM eine Dreamcast-Version erscheinen.

Es wird erwartet, dass die Zusatzfähigkeiten des Grafikchips der Dreamcast und die höhere Auflösung die Playstation-Spiele sogar um Einiges besser aussehen lassen als auf der Playstation 2.

Seit 9. Juni daddelt man ChuChu Rocket! europaweit auch online

Komm und spiel mit uns im Internet! Katz und Maus und bis zu vier Online-Mitspieler

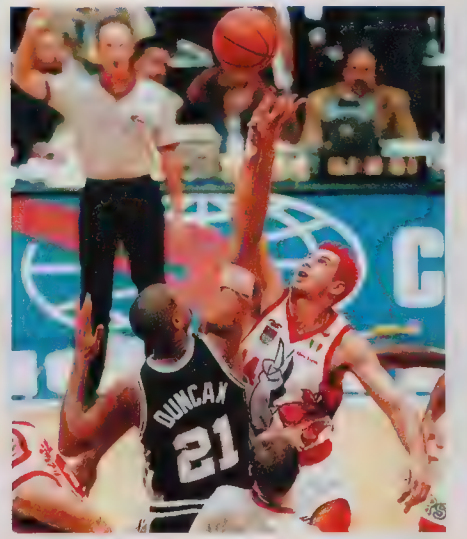
ChuChu Rocket! online

Sega startet das erste Online-Spiel – und zwar umsonst!

Am 9. Juni fiel der Startschuss fürs erste europäische Online-Konsolenspiel: Mit „ChuChu Rocket!" (Test in SCREENFUN 6/00) kannst Du Teilnehmer aus Großbritannien, Spanien oder Frankreich in einer turbulenten Mäusehetzjagd herausfordern. In Bälde folgen Italien und Irland. Das Beste daran: Jeder Dreamcast-Besitzer, der sich in der Dreamarena registriert hat, erhält das Spiel kostenlos.

Zudem ist der Internet-Zugang für die Dreamcast über Viag Interkom günstig geworden: So kostet eine Minute am Wochenende, feiertags und wochentags zwischen 18 und 8 Uhr nur noch 3 Pfennig. Tagsüber (von 8 bis 18 Uhr) sind es 6 Pfennig pro Minute.

Bis die Nachbarn aus dem Bett fallen und mitdunken: Der Basketball von Huffy Sports leuchtet in der Nacht



Um wie die Profis aus der NBA spielen zu können, heißt es üben, üben, üben. Wenn's sein muss, auch im Dunkeln!

Dribbeln, bis der Ball glüht

Mit diesem Ball kannst Du nachts noch eindunken!

Dank eines neuen Leuchtballs von Huffy Sports gibt es für Hobby-Jordans auch zu später Stunde kein Halten mehr. Eine große Leuchtdiode und drei Knopfbatterien (im Lieferumfang) bringen den Ball ordentlich zum Glühen. Der An/Aus-Schalter ist wie Diode und Batterien im Ball eingebettet. Gut für Vergessliche: Das Licht schaltet ab, wenn der Ball fünf Minuten nicht bewegt wird. Für rund 50 Mark ist die runde Sache zu haben. Wer noch Kleingeld übrig hat, kann sich für schlappe 800 Mark (!) den Leucht-Korb bestellen. Info: *www.huffysports.com*

Fotos: Michael Kayser (2), M. Baukloh, GMD/ASA (1)

Neue Karte

Mit vielen Extras

Von Matrox gibt es im August mit der „Millennium G450" die erste Grafikkarte, die DVI und TV-Out unterstützt und dank DualHead zwei Monitore mit unterschiedlichen Bildern gleichzeitig ansteuert. So kann man etwa an einem Display im Internet surfen und am anderen eine DVD ansehen. Die AGP-Karte mit umfangreichem Softwarepaket wird rund 420 Mark kosten.

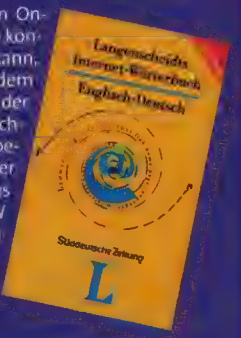
Ziert ab August die Regale: die neue „Matrox Millennium G450"

TICKER

Internet-Wörterbuch

„Drin sein" ist nicht alles: So richtig einsteigen kann man ins Internet nur, wenn man auch die dortige Sprache kann. Im neu bearbeiteten Internet-Wörterbuch von Langenscheidt sind von @ (=at) bis zone number alle Gundbegriffe erklärt, die man zum Surfen, Mailen und Chatten braucht.

Damit man in Online-Fragen auch konkret mitreden kann, gibt das Buch zudem die Aussprache der englischen Stichwörter an – in besonders einfacher Lautschrift. Das ABC fürs WWW gibt es für 19,90 Mark im Buchhandel. (ISBN: 3-468-20393-4).

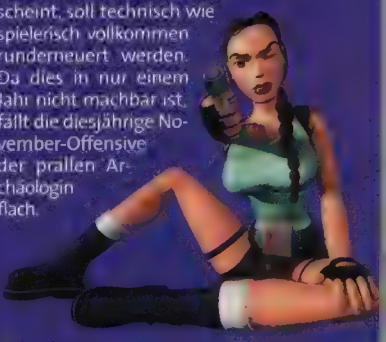


Beta-Test für „Die Siedler IV"

Blue Bytes viertes „Siedler"-Spiel soll erst im Herbst erscheinen. Mit etwas Glück könnte es Dir jedoch gelingen, den neuesten Teil der beliebten Spielserie schon im Juli zu spielen. Denn dann ist der Beginn des Online-Beta-Tests geplant. Wann der Test genau beginnt und wie Du Dich um einen „Platz" als Beta-Tester bewirbst, erfährst Du im Web unter *www.bluebyte.de* oder *www.siedler4.de*

Jahr 2000 ohne neue Lara!

Laut Eidos wird dieses Jahr kein „Tomb Raider V" kommen. Das geplante Spiel, das höchstwahrscheinlich nächstes Jahr zusammen mit dem Film erscheint, soll technisch wie spielerisch vollkommen runderneuert werden. Da dies in nur einem Jahr nicht machbar ist, fällt die diesjährige November-Offensive der prallen Archäologin flach.



Sony kauft ein

Sony Online Entertainment hat das Entwicklerstudio Verant Interactive gekauft. Der in San Diego ansässige Entwickler von Online-Spielen hat unter anderem das in Amerika beliebteste Internet-Rollenspiel „Everquest" geschaffen.

„Everquest" war Verants großter Erfolg

Eure Top 10

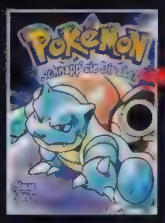
1 **Pokémon**

2 **Age of Empires II: Age of Kings**

3 **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

SCHNELL-FUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 138.

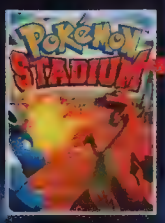


1 Pokémon
NINTENDO – GB
(1) Voller Kassenschlager! Wie die Videospiele bricht auch der Kinofilm alle Rekorde

2 Age of Empires II
MICROSOFT – PC
(2) Strategie-Nachschub in Arbeit: die Playstation-2-Version und eine Mission-CD

3 Zelda 64: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(6) Ein Abenteuer kommt selten allein! Im Winter geht die „Zelda"-Legende weiter

4 Gran Turismo 2
989 STUDIOS/SONY – PS
(5) Mit Vollgas auf der Überholspur: Rennspektakel für Spieler mit Benzin im Blut



5 Pokémon Stadium
NINTENDO – N64
NEU! Frontaler Angriff auf den Charts-Thron: Die kleinen Monster können es auch in 3D!

6 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT – PC, PS
(7) Geht's echt noch besser? Die Fortsetzung soll Teil 8 vor allem spielerisch übertreffen

7 Metal Gear Solid
KONAMI – PS, GBC
(8) Nachts sind alle Katzen grau und Geheimagenten wie Solid Snake besonders aktiv...

8 C&C 3: Operation Tiberian Sun
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
(3) Strategischer Waffenstillstand: Der Anfang vom Ende oder nur taktisches Geplänkel?

9 Tomb Raider IV
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
(9) Noch kämpft Lara in Ägypten – aber ihr nächstes Abenteuer ist bereits in Arbeit

10 Donkey Kong 64
NINTENDO/RARE – N64
(10) Alles Banane? Dieses völlig abgedrehte Spiel schmeckt nicht nur Jump&Run-Fans!

System

PC

1. **Age of Empires II** – MICROSOFT – Strategiespiel – ca. 80 DM
2. **C&C 3: Op. Tiberian Sun** – WESTWOOD/EA – Strategiespiel – ca. 90 DM
3. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 85 DM
4. **GTA 2** – TAKE 2 – Actionspiel – ca. 80 DM
5. **Die Sims** – MAXIS/EA – Simulation – ca. 80 DM

PLAYSTATION

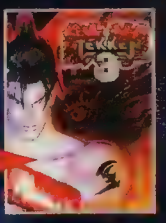
1. **Gran Turismo 2** – 989 STUDIOS/SONY – Rennspiel – ca. 90 DM
2. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT – Rollenspiel – ca. 100 DM
3. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
5. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 50 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 100 DM
2. **Pokémon Stadium** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 130 DM
3. **Donkey Kong 64** – NINTENDO/RARE – Jump&Run – ca. 110 DM
4. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Fightspiel – ca. 100 DM
5. **Mario Party** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 90 DM

P 20

11 GTA 2
DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC
(8) *Ba-Ba-Banküberfall: In diesem Spiel lauert das organisierte Verbrechen überall*



12 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(12) *Auch diesen Monat hauen Kampfspiel-Fans wieder unermüdlich auf die Zwölf*

13 Die Sims
MAXIS/EA – PC
(15) *Voll im Trend: Die virtuelle Mischung aus „GZSZ" und „Big Brother" ist schon Kult*

14 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS, GBC
(13) *Das N64 steht voll im Abseits: Auch „FIFA 2001" kommt nur für PC und Playstation*

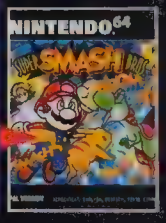
15 RE 3: Nemesis (dt. Version)
CAPCOM – PS
(17) *Im dritten Teil platzt Heldin Jill sicher nicht vor knackigen Rätseln der Kopf*

16 Dino Crisis
CAPCOM – PS
(11) *Krisenstimmung: Das spannungsgeladene Action-Adventure verliert weiter an Biss*

17 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(16) *Mit der Königsedition haben Aufbau-Spezialisten immer einen Platz an der Sonne*

18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(18) *Erst hoch und runter, dann hin und her – Achterbahn bauen ist gar nicht schwer!*

19 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(23) *Zweiter Frühling: Voller Tatendrang siedeln die Wusler wieder in vertrautem Gebiet...*



20 Super Smash Bros.
NINTENDO – N64
NEU! *Die Qual der Wahl: Pikachu verkloppen oder lieber Mario in den Hintern treten?*

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Jochen Dominicus

Spiele-Moderator bei „GIGA" auf NBC

Täglich zwischen 15 und 20 Uhr stellt Jochen zusammen mit seinem Kollegen George Zaal auf NBA GIGA die neuesten PC-Games vor. Sein Motto beim Spielen während der Sendung: „Zeige niemals, dass Du es hasst, zu verlieren!" – Was er ohne Zuschauer auf einer Insel zocken würde, verrät er Euch hier.

1 FIFA 2000 (PC)
Aber George müsste noch mitkommen, da wir uns hier im Studio täglich Schlachten liefern

2 Tony Hawk's Skateboarding (PS)
Macht nicht nur tierisch Spaß, sondern auch absolut süchtig! Wo bleibt Teil 2?!

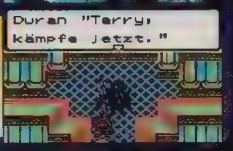
3 Unreal Tournament (PC)
Durch das Spiel laufen und wild um sich schießen, wirkt manchmal sehr beruhigend

newcomer – Die höchsten Neueinsteiger

1 F1 2000
EA SPORTS – PC, PS
Die erste Formel-1-Simulation mit 2000er-Lizenz: Mit Jaguar und BMW lehrst Du die Großen das Fürchten!

2 Fear Effect
EIDOS – PS
Ein Abenteuer, bei dem Sterben Programm ist: Knochenharte Action-Adventure-Kost für echte Genre-Profis...

3 Dragon Quest Monsters
EIDOS – GBC
Riesige Spielwelt, größere Levels und mehr Monster! Die vielleicht beste Alternative zum Pokémon-Bundle



DREAMCAST

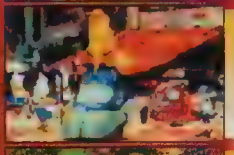
1. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 90 DM
2. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 100 DM
3. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 90 DM
4. **Sega Rally 2** – SEGA – Rennspiel – ca. 110 DM
5. **Ready 2 Rumble Boxing** – ACCLAIM – Fightspiel – ca. 100 DM

GAME BOY

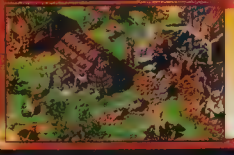
1. **Pokémon** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
2. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
3. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
4. **Dragon Quest Monsters** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
5. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 40 DM

most Wanted – Spiele, auf die alle warten

1 C&C: Red Alert 2
WESTWOOD/EA – PC
Genre: Strategiespiel
Erscheinungstermin: November 2000



2 Final Fantasy IX
SQUARE – PS
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Winter 2000



3 Die Siedler IV
BLUE BYTE – PC
Genre: Aufbau-Strategie
Erscheinungstermin: Winter 2000

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
SNES: Super Nintendo
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

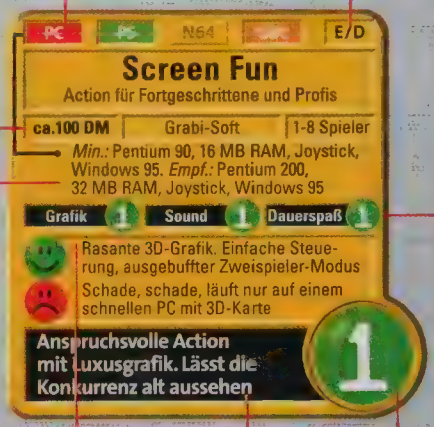
Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „The Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „System Shock 2", die „Final Fantasy"-Serie, „Nox" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Jetzt immer fröhlich in die Kiste für 2,9 Pf/Min.

Egal wann.

CD-ROM schon gezogen?
Kein Problem.
Einfach unsere Hotline:
0 18 05-90 30 30*
anrufen und Gratis-CD-ROM mit Internet-Zugang bestellen. Oder einfach unter www.spray.net die Zugangs-software in 2 Min. downloaden.

*24 Pf/Min., täglich von 9.00-23.00 Uhr

durex
KONDOME

Wer sagt denn, dass man nur nachts Spass haben kann? Mit Spray und DUREX geht's jetzt immer fröhlich ins Internet! Rund um die Uhr löhnt ihr bei SprayDirect nur 2,9 Pf/Min. Das Geilste: keine Grundgebühr, keine Einwahlgebühren, keine Mindestabnahme. Tag und Nacht wird bei Spray der gleiche Tarif abgerechnet, und zwar nur für eure Surfzeit. Also, CD einschieben und sich von der DUREX-Stöhn-Orgel scharf machen lassen. Mit Spray dann schnell zu www.durex.de. Dort erfahrt ihr noch mehr über den Spass an der Liebe. Oder ihr erlebt DUREX am 8. Juli live auf der Loveparade in Berlin. Bis dahin: immer schön safe bleiben.

spray
Einfach hin und Web.

Pikachus Welt: Wie in der erfolgreichen „Pokémon"-Fernsehserie steht das 25ste Knuddelwesen im Mittelpunkt des Geschehens

Sollte Pikachu im Kampf das Zeitliche segnen, ertönt ein digitalisierter Schrei aus dem Lautsprecher Deines Game Boys

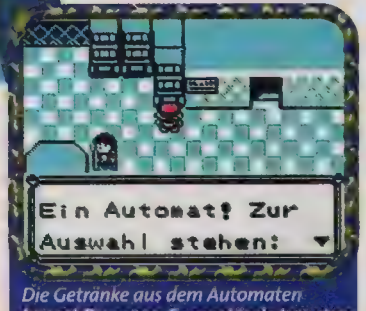
Schnapp sie Dir alle! Mit Pikachu an Deiner Seite kannst Du der beste Pokémon-Trainer der Welt werden.

POKÉMON GELBE EDITION

Kämpfen jetzt Seite an Seite: Ash und der Star dieses Spiels, Pikachu

Die wichtigsten Änderungen in der Gelben Edition

- *Pikachu ist Dein erstes Pokémon*
- *Pikachu lernt neue Angriffe*
- *Dein Widersacher Gary kämpft mit Evoli*
- *Team Rocket ist mit dabei*
- *Arena-Leiter kämpfen mit anderen Pokémon*
- *Einige Pokémon tauchen an anderen Orten auf*
- *Du kannst Bisasam, Glumanda und Schiggy im Spiel finden*
- *Die Grafik auf dem Game Boy Color ist bunter*
- *Die Pokédex-Einträge wurden umgestaltet*
- *Der Game-Boy-Printer wird unterstützt*
- *Kampfoption Kolosseum 2 (bei zwei gelben Modulen)*
- *Sprachausgabe („Pika"!)*
- *Neuer Vorspann mit Pikachu*



Die Getränke aus dem Automaten kannst Du gegen Gegenstände tauschen

Nintendos Pokémon sind überall. Nach den Erfolgen der roten und blauen Edition kommt nun das dritte Pokémon-Modul für Game Boy. Deine Aufgabe ist es erneut, den Jungen Ash zum besten Pokémon-Trainer aller Zeiten zu machen und alle 151 Fabelwesen zu fangen. Im Mittelpunkt steht diesmal allerdings Pikachu.

Das fängt schon mit dem Vorspann des Spiels an, der ganz im Zeichen der Blitzratte steht. Am Ende des Intros ertönt aus dem Game-Boy-Lautsprecher sogar die Stimme des gelben Knuddelwesens. Das „Pikachu!" ist zwar nicht gerade von überragender Qualität, aber immerhin nett gemacht.

Dann übernimmst Du in Alabastia erneut die Rolle von Ash, dem Du natürlich auch einen anderen Namen geben kannst. Die erste Überraschung erwartet Dich im Haus von Professor Eich. Denn dort stehen Dir nicht wie gewohnt Bisasam, Glumanda und Schiggy zur Auswahl, sondern auf seinem Tisch liegt nur ein einziger Pokéball, der Evoli enthält.

Den schnappt sich allerdings Dein ewiger Widersacher Gary, also übergibt Dir Professor Eich das einzige Pokémon, das er noch übrig hat: das Pikachu – ganz wie in der ersten Folge der Fernsehserie. Da dieses noch nicht gezähmt ist, hält es ihn nicht in seinem Pokéball, es läuft lieber hinter Ash her. Du kannst Pikachu ansprechen und schauen, wie es ihm geht, und dazu erklingt das eingangs erwähnte „Pikachu!" oder auch „Pika!". Verliert Pikachu im Kampf alle Lebensenergie, dann ertönt sogar ein kläglicher Schrei aus dem Lautsprecher.

Der Spielverlauf des neuen Moduls entspricht dem aus Rot und Blau. Städte, Häuser, Tunnel und Arena-Leiter: das alles hat sich nicht verändert. Es gibt auch keine neuen Pokémon, aber als erfahrener Trainer wirst Du schnell bemerken, dass sich einige wilde Pokémon an anderen Orten aufhalten, als Du es gewohnt bist.

Das Besondere der gelben Edition ist, dass sie ganz im Zeichen von Pika-

INFO

Die Game-Boy-Printer-Option in „Pokémon Gelb"

Wenn Du im Besitz des Game-Boy-Druckers bist, kannst Du die Pokédex-Einträge der gelben Edition ausdrucken. Besonders praktisch: Auch die Inhalte der Boxen lassen sich problemlos auf Thermopapier bannen. Erfolgreiche Trainer, die viele Pokémon ihr eigen nennen, werden diese Option sicher zu schätzen wissen.

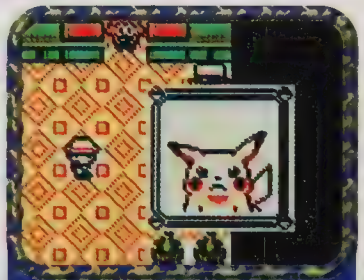
Falls Du „Pokémon Stadium" besitzt, kannst Du Deine Kreaturen der Gelben Edition mittels des Transfer-Paks (liegt „Pokémon Stadium" bei) ganz einfach auf das Nintendo 64-Modul übertragen.

Erfolgreiche Trainer können sogar ihr verdientes Poké-Diplom ausdrucken

Seltener Anblick: Pikachu im Schatten eines anderen Pokémon – in diesem Falle Bisaflor

Die Veränderungen sind gering, aber nicht übersehbar: Das Aussehen aller Pokémon wurde für die Gelbe Edition überarbeitet

Auf dem Game Boy Color ist's sehr bunt, aber auf den anderen GBs läuft's auch



Na, da muss sich aber jemand besser um seinen Kameraden kümmern!

Die Kämpfe laufen nach dem selben Prinzip ab wie in der blauen und roten Edition. Einige Pokémon findest Du jedoch an anderen Orten als zuvor

chu steht. Wie in der erfolgreichen TV-Serie auf RTL II wird Dir zudem das Team Rocket begegnen (siehe Info-Kasten auf der nächsten Seite).

Die Arena-Leiter haben ihre Partys verändert. Um beispielsweise Koga zu besiegen, musst Du drei Bluzuks und einen Omot bezwingen. Rocko und Misty schließen sich nicht Deinem Abenteuer an, sie bleiben Arena-Leiter.

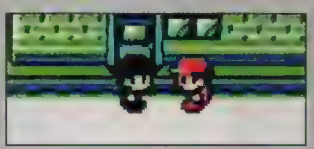
Ein Blick in den Pokédex offenbart, dass die Bilder der Fabelwesen leicht verändert wurden, auch die dazugehörigen Texte sind größtenteils neu. Alle Pokémon kannst Du auch in der gelben Version nicht fangen, einige, wie zum Beispiel Rettan und Smogon, erhältst Du nur im Tausch mit der blauen und roten Edition. Um die drei „Anfangs-Pokémon" der alten Editionen in Dein Team aufzunehmen, benötigst Du aber kein Link-Kabel: Glumanda etwa bekommst Du in der Nähe von Bills Haus geschenkt!

Einen Extra-Leckerbissen hat die gelbe Edition noch parat, wenn Du zwei Module per Link-Kabel verbindest. Neben dem bekannten Kampfmodus steht nun noch die Option Kolosseum 2 zur Verfügung (nicht in Verbindung mit der blauen und

INFO

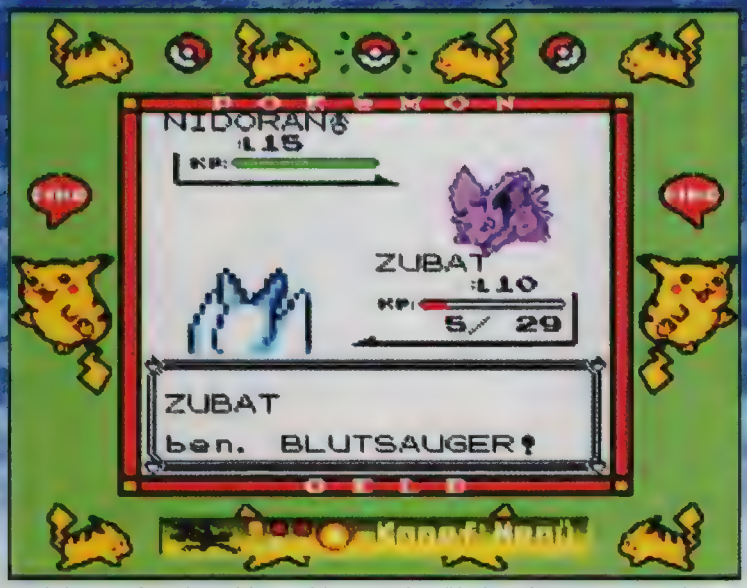
Der Strom ist gelb

Pikachu weicht im ganzen Spiel nicht von Deiner Seite, es sei denn, der gelbe Knuddel verliert seine Lebensenergie oder Du verstaust ihn in einer Box. Wenn Du Deinen Begleiter anschaust und den Ⓐ-Knopf drückst, erscheint in der Mitte des Bildschirms sein Gesicht, das anzeigt, wie Pikachu sich gerade fühlt. Anfangs ist er von Ash nicht begeistert, aber durch Training und gute Pflege ändert sich das schnell. Fürsorglichen Trainern winkt sogar ein kleiner Bonus.



Verliert Pikachu die Lebensenergie, verschwindet er von der Bildfläche

Schau Pikachu an und drücke Ⓐ, um seine Gesundheit zu checken



Dank des Transfer-Paks, welches „Pokémon Stadium" beiliegt, kannst Du mit „Pokémon Stadium" auch die gelbe Edition zu Hause auf dem N64 in Farbe spielen

An der bekannten Story hat sich bei der gelben Edition nichts geändert. Der Ablauf des Spiels ist identisch mit dem der blauen und roten Edition

roten Edition), die Kämpfe in drei Klassen ermöglicht. Wie bei „Pokémon Stadium" für das Nintendo 64 sind dies der Pika Cup (Level 15 bis 20), der Poké Cup (Level 50 bis 55) und der Petit Cup (Level 25 bis 30, nur Pokémon bestimmter Größen sind zugelassen).

Weitere Neuerungen der gelben Edition: Die Grafik auf dem Game Boy Color ist nun ein wenig bunter. Besitzt Du einen Game-Boy-Printer, kannst Du die Pokédex-Einträge ausdrucken (siehe Info-Kasten auf Seite 29).

Also auch wenn es sich bei der gelben Edition erneut um dasselbe Spiel handelt, hat Nintendo doch ein paar Änderungen eingebaut, die das Spiel zum besten Teil der Serie machen. Wenn Du noch kein Pokémon-Modul besitzt, sollte Gelb auf jeden Fall die Farbe Deiner Wahl sein. Unbekannte Pokémon wirst Du aber erst Anfang nächsten Jahres zu Gesicht bekommen, denn dann erscheinen die komplett neuen Editionen Gold und Silber auch bei uns – begleitet von den dazugehörigen Folgen der Fernsehserie.

Um die Wartezeit ein wenig zu verkürzen, steht im Oktober dieses Jahres noch der originelle Flipper „Pokémon Pinball" auf dem Plan. Und auf dem Nintendo 64 kannst Du mit „Pokémon Snap" auf Fotosafari gehen.

In „Pokémon Gelb" bleibt Pikachu der Alte und wird nicht zu Raichu

Donnerwetter: Pikachu lernt in der gelben Edition neue Angriffe

Oben: Pummeluff hüpft durch die Gegend. Unten: Pikachu und Misty

INFO

Es gibt mächtig Ärger

Diesen Spruch kennen alle Fans der RTL-II-Serie nur zu gut: Das hinterhältige Team Rocket ist nicht weit.

Die Pokémon selber haben es längst geschafft. Sie sind überall, sie beherrschen sowohl die Game-Boy- als auch die TV-Bildschirme dieser Welt. Doch viel lieber würde das Team Rocket die Erde regieren. Dass ihre Aktionen in der Fernsehserie ein ums andere Mal als „Schuss in den Ofen"enden, hält Jesse und James nicht davon ab, es nun auch in der Gelben Edition von „Pokémon" erneut zu versuchen. Unterstützt werden sie wie üblich von den Kreaturen Mauzi, Rettan und Smogon.

Die gemeine Truppe stellt sich Dir mehrmals in den ohnehin schon beschwerlichen Weg, zum Beispiel am Ausgang des Mondberges. Allerdings bleiben sie bei all ihren Auftritten nur Statisten, denn ihre berühmten Sprüche geben sie nicht zum besten: Du kämpfst nur gegen die drei Pokémon von Team Rocket, genau wie gegen die von anderen Trainern. Schade.

PC | PS | N64 | GBC | D

Pokémon: Gelbe Edition

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Game Freak/Nintendo | 1-2 Spieler

- unterstützt GB-Printer, alle GB-Versionen

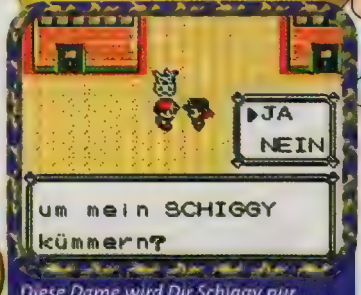
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Pikachu ist sofort dabei, Druckerunterstützung, Sprachausgabe, Team Rocket

Keine neuen Pokémon, wenige Veränderungen, dasselbe Spiel in Gelb

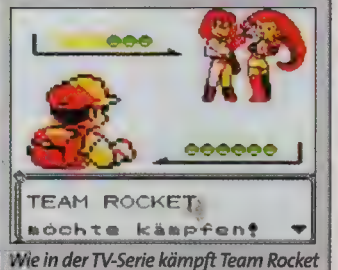
Es wird zwar wenig Neues geboten, aber (nicht nur) Pikachu-Fans sind hier genau richtig

1



Diese Dame wird Dir Schiggy nur geben, wenn Du ein guter Trainer bist

Erzfeinde: Jesse und James wirst Du auf Deinen Reisen häufiger begegnen



Wie in der TV-Serie kämpft Team Rocket mit Rettan, Mauzi und Smogon

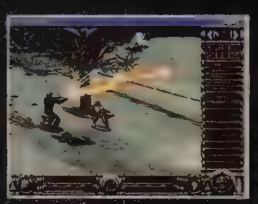
Text: Klaus-D. Hartwig

SOULBRINGER

INFOGRAMES

JENSEITS WIRD ES REALITÄT!

GATTUNG	: ROLLENSPIELVERGNÜGEN PUR
BEGEGNUNGEN	: ÜBER 450 MONSTERHAFTE WESEN + NSCS (NICHT-SPIELER-CHARAKTERE)
SPANNUNG	: EINE NERVENAUFREIBENDE ERFAHRUNG
BEDIENUNG	: INNOVATIVES KOMBO-KAMPFSYSTEM
CHARISMA	: CHARAKTERE MIT AUSSERGEWÖHNLICHER AURA
WAHRNEHMUNG	: ÜBERRAGENDE GRAFIKEN UNTERSTREICHEN DIE HANDLUNG
ENERGIEQUELLEN	: 5 MAGISCHE SPHÄREN (WASSER, FEUER, GEIST, LUFT, ERDE)
AUSMASS	: EINE NIE DAGEWESENE, HEROISCHE FANTASY-WELT

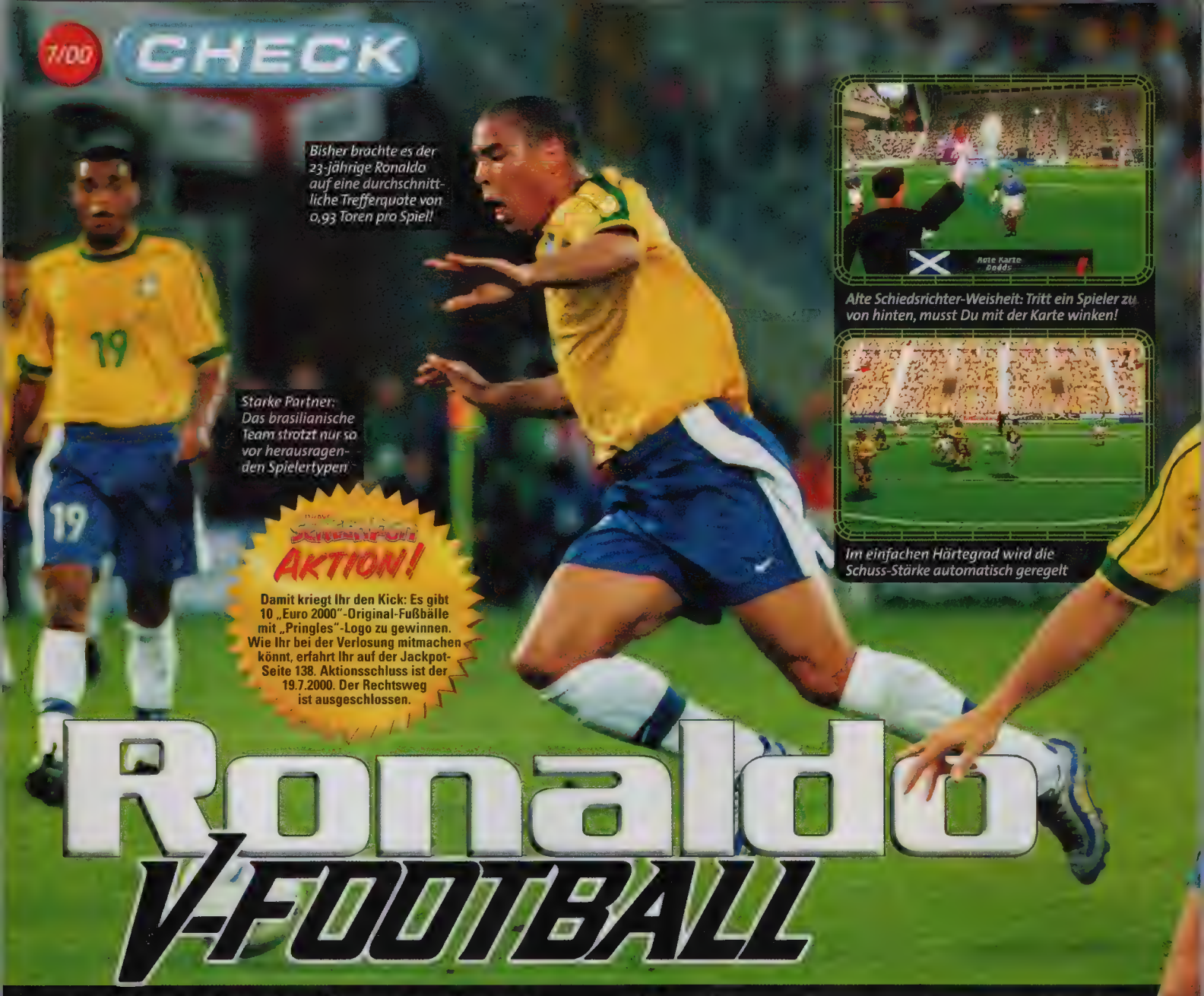


PC CD ROM

WWW.SOULBRINGER-GAME.COM

INFOGRAMES

© 2000 INFOGRAMES



Bisher brachte es der 23-jährige Ronaldo auf eine durchschnittliche Trefferquote von 0,93 Toren pro Spiel!

Starke Partner: Das brasilianische Team strotzt nur so vor herausragenden Spielertypen

Alte Schiedsrichter-Weisheit: Tritt ein Spieler zu von hinten, musst Du mit der Karte winken!

Im einfachen Härtegrad wird die Schuss-Stärke automatisch geregelt

JACKPOT-AKTION!

Damit kriegt Ihr den Kick: Es gibt 10 „Euro 2000"-Original-Fußbälle mit „Pringles"-Logo zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ronaldo V-FOOTBALL

Was haben Nachwuchs-Kicker aus Brasilien und Fußballspiele für Deine Konsole gemeinsam? Es gibt sie in Hülle und Fülle! Ob „Ronaldo V-Football" genug Potenzial hat, um in der Weltspitze mitzumischen?

Ringelpietz mit Anfassen: Die Brasilianer zeigen Händchen haltend ihren Teamgeist!

Ein Mann, ein Name, ein Spiel: Mit Hilfe des populärsten brasilianischen Ballkünstlers nach Pele will Infogrames die Platzhirsche „ISS" und „FIFA" von der Genre-Spitze verjagen. Dass man sich dabei nicht nur auf den Namen verlassen wollte, sieht man der langen Entwicklungszeit an – über zwei Jahre wurde emsig an „Ronaldo V-Football" geschraubt.

Von Beginn an stehen Dir 64 Nationalteams zur Auswahl. Zusätzliche Mannschaften (etwa die Europa-Allstars) können auch noch freigespielt werden. **Neben Ronaldo tummeln sich dank FIFA-Lizenz auch andere bekannte Fußballer-Größen auf dem Rasen.** Nur die Deutschen tanzen wieder einmal aus der Reihe: Als einziges Team im Teilnehmerfeld laufen sie mit erfundenen Namen auf. Leider fehlt ein Editor, um diesen Missstand zu beheben.

Bei den verschiedenen Spielmodi hat sich Infogrames nicht lumpen lassen: Freundschaftsspiel, V-Football-Pokal, Härtetest, individuelle Turniere oder einfache Arkade-K.o.-Entscheidung laden ein, alles Andere als eine ruhige Kugel zu schieben. Spielerisch geht es dabei ziemlich flott zur Sache.

Die Tastenbelegung ist sinnvoll und erlaubt es dem Spieler sehr schnell, unkompliziert auf Torejagd zu gehen. Mit gradlinigen Pässen tastet man sich an den gegnerischen Strafraum heran, versucht Schwachstellen in der Abwehr zu entdecken und jede Unachtsamkeit zu bestrafen. Auch hohe Flanken sind durchaus erfolgversprechend. Wer dagegen zu ungeduldig agiert und überhastet angreift, der darf schon mal das Lehrgeld bereit halten – ein überraschender Ballverlust, der einen Konter provoziert, rächt sich sehr oft im Spielstand.

Besonders nervend: Da die letzte Animationsphase des Spielers nicht sofort bei Knopfdruck unterbrochen wird, werden neue Aktionen leicht zeitversetzt ausgeführt. Die Steuerung wirkt deshalb manchmal etwas hakelig – und stört so den Spielfluss.

Zu loben ist dagegen das fehlerfreie Verhalten der Torhüter. Allgemein han-

Übersichtlich: Durch den zuschaltbaren Radar (u. M.) hast Du immer das ganze Feld im Blick

Nur Fliegen ist schöner: Wenn der Ball erstmal versenkt ist, kennt die Freude keine Grenzen!

Unpraktisch: Bei einem Freistoß kann man nur die grobe Richtung des Schusses angeben

Ronaldo wurde bereits zweimal von der FIFA zum besten Spieler des Jahres gekürt!

Fußball-Feuerwerk der brasilianischen Art: Da brennt nicht nur der Strafraum!

Vom Stollen bis zur Locke: Jeder Spieler wurde sehr detailgetreu nachgebaut und animiert

deln sie überaus intelligent und realistisch. Sie verlassen auch blitzschnell das Tor, um rechtzeitig einen bedrohlichen Alleingang abzufangen. Unstimmigkeiten gibt es eigentlich nur beim automatischen Spielerwechsel. Des Öfteren wird ein Spieler in einer viel ungünstigeren Position angewählt, und dann musst Du verärgert zusehen, wie der Gegner den Ball ergattert.

Optisch haben die Programmierer das Letzte aus der mittlerweile in die Jahre gekommenen Playstation herausgeholt. Hervorragend nachgebaute Stadien, lebensechte Spieleranimationen und tolle Effekte werden nur von den häufigen Polygon-Blitzern getrübt. Bengalische Feuer am Spielfeldrand schicken dicke Rauchschwaden über den Platz und unterstützen das brasilianische Flair im Stadion. Dank dieser großen Detailfülle stört das durch gelegentliches Nachladen hervorgerufene Ruckeln im Bildaufbau kaum.

Nur die Sounduntermalung wechselt von heiter bis wolkig: Während Dir die Musik vor jedem Spiel mit stimmungsvollen Samba-Rhythmen einheizt und die Zuschauer mit lautem Jubel und Schlachtgesängen mitfiebern, bleiben die zwei Kommentatoren sehr blass: Ausgerüstet mit einem beschränkten Wortschatz, reden sie sich lustlos von einer Aktion zur nächsten und bleiben dabei stets auf dem Spannungsniveau einer Verkaufssendung im TV-Nachtprogramm.

Obwohl sich „Ronaldo V-Football" – vor allem zu zweit – erfrischend flott spielt, reicht es weder in Realismus noch Spieltiefe an „ISS Pro Evolution" heran. Doch im Vergleich zur übrigen Konkurrenz hat der Zuckerhut-Vertreter technisch mehr auf dem Kasten.

PC | PS | N64 | DC | D

Ronaldo V-Football

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Gelungene Grafikeffekte, motivierende Spielmodi, hervorragende Animationen

Laues Kommentatoren-Team, Spiel-Rhythmus wiederholt sich zu schnell

Tanze Samba mit mir: Kein Volltreffer für Ronaldo, aber für Fußball-Fans eine sichere Partie!

2

INFO

Fußball vom anderen Stern: Ronaldos Erfolgsstory

Ronaldo erblickte am 22. September 1976 in Rio de Janeiro das Licht der Welt. Nachdem er bereits im Alter von 14 Jahren bei São Cristovão in der zweiten Rio-Division spielte, konnte Ronaldo nur zwei Jahre später mit Cruzeiro Belo Horizonte sein Debüt in der ersten brasilianischen Division feiern. Bevor er 1994 zum holländischen Liga-Spitzenreiter PSV Eindhoven wechselte, stellte er dort einen bis heute ungebrochenen Liga-Rekord auf: fünf Tore in einem einzigen Spiel!

Zugleich feierte Ronaldo am 24. März 1994 mit 17 Jahren seinen Einstand im brasilianischen Nationalteam, mit dem er wenige Monate später die Weltmeisterschaft in den USA gewann.

Nachdem der Fußball-Zauberer 1995 Torschützenkönig in Holland wurde, gewann er im folgenden Jahr den Titel mit PSV Eindhoven. In der nächsten Saison wechselte er zum FC Barcelona und holte ebenfalls die Meisterschaft mit.

Es blieb bei dem kurzen Gastspiel. Denn schon ein Jahr später zog sich Ronaldo für die unglaubliche Summe von über 57 Millionen Mark das Trikot von Inter Mailand über. Mit einem Jahresgehalt von fast acht Millionen Mark gehört er zu den bestverdienenden Fußballern der Welt.

Zur Zeit wird der Wunderstürmer jedoch vom Pech verfolgt. Nachdem er bereits sechs Monate aussetzen musste, riss er sich – ausgerechnet beim ersten Spiel nach der Verletzungspause – am 12. April 2000 die Patellasehne im rechten Knie. Selbst wenn alle Reha-Maßnahmen erfolgreich verlaufen, wird Ronaldo wohl erst wieder im Jahr 2001 die Zuschauer mit seinen Ballkünsten verwöhnen können.

Der dribbelstarke Brasilianer ist der Albtraum jedes Gegenspielers...

Text: Michael Stoyl

GROUND CONTROL

Die Crayven-Marines sind gut gepanzert, aber sehr langsam

INFO

Das Truppen-Lexikon

Die beiden verfeindeten Bündnisse in „Ground Control" verfügen trotz völlig gegensätzlicher Technologie über relativ gleichwertige Einheiten. Die angegebenen Informationen beziehen sich also immer auf Truppen beider Seiten.

Die **Infanterie** hat den großen Vorteil, auch steile Hänge erklimmen zu können.

Aufklärer sind ausgesprochen schnell und ideal als Speerspitze für die Artillerie.

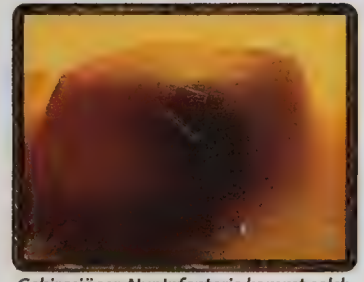
Schwere Panzer können sich gegen feindliche Luftangriffe nicht wehren.

Die Artillerie ist extrem mächtig, die Projektile fliegen aber sehr langsam.

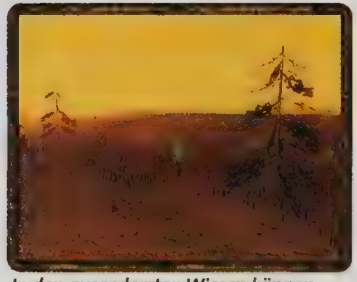
Das **Command-APC** kann Deine Fußtruppen aufnehmen und heilt Einheiten.

Flieger sind überaus schnell, aber schwach bewaffnet und sehr empfindlich.

Luftkampf: Die Crayven-Bomber haben gegen die Jäger des Ordens keine Chance



Gebirgsjäger: Nur Infanterie kommt solch steile, taktisch vorteilhafte Hänge hoch



In den ausgedorrten Wiesen können sich Fußtruppen wirksam verstecken

Kein Basisbau, kein Ressourcen-Management: „Ground Control" konzentriert sich stattdessen auf das Wesentliche – Kampftaktik und Strategie.

Wir schreiben das Jahr 2419. Die Erde ist, um dem Sci-Fi-Klischee gerecht zu werden, selbstverständlich total verbrannt. Alle Rohstoffe wurden komplett ausgebeutet, die Natur ist kollabiert, und die Menschheit will weg. Der Planet Krig 78 scheint als Ziel geeignet zu sein, und so kämpfen die zwei auf der Erde dominierenden Bündnisse um die neue Heimat der Erdlinge: Die „Crayven Corporation" und der „Order of the New Dawn" bekriegen sich. Und wie gewohnt schlüpfst Du in die Rolle eines Kommandeurs, um in jeweils 15 Missionen den Gegner vom Antlitz des Planeten zu pusten.

Dabei kannst Du zu Beginn allerdings nicht das Bündnis wählen, für welches Du die Waffen schwingst. Erst wenn Du die Kampagne auf Seiten der „Crayven Corporation" durchgespielt hast, darfst Du auch die Mannen des Ordens befehligen.

Eigentlich lässt sich „Ground Control" als zackiges Echtzeit-Strategiespiel einstufen. Es lässt allerdings eine Vielzahl Genre-üblicher Spielelemente vermissen. So gibt es weder den Aufbau einer eigenen Basis, noch sammeln Großraumkipper Tiberium oder andere Wertstoffe. Es besteht also keinerlei Möglichkeit, eigene Einheiten zu bauen und den Gegner so mit dem üblichen Großangriff in die Knie zu zwingen. Vielmehr muss der taktisch begabte Spieler mit dem vorlieb nehmen, was in seine Landungsschiffe hineinpasst. Vor jeder Mission gibt es nämlich die Gelegenheit, sich seine Einheiten auszusuchen und sie mit Spezialgerät zu bewaffnen.

Auf der Oberfläche von Krig 78 gelandet, klärt Dich der stete Funkverkehr über Änderungen im Missionsverlauf und eventuelle neue Ziele auf. Da müssen Gegner neutralisiert, feind-

Flugzeuge spielen wegen schwacher Panzerung eine eher unwichtige Rolle

Die Crusader-Infanterie des Ordens ist den Crayven-Soldaten ebenbürtig

Fast unschlagbar: Die Artillerie feuert über riesige Entfernungen...

...und zerstört zum Beispiel gegnerische Verteidigungstürme in Sekundenschnelle

Effektreich: Kettenfahrzeuge stauben und hinterlassen Spuren

Vor jeder Mission gibt es ein Briefing, das auch die Story weitererzählt

Nur dicke Panzer sind für Marines ein Problem

Welcher Panzer darf's denn sein? In diesem Menü konfigurierst Du Deine Einheiten

liche Basen gestürmt oder außerirdische Artefakte besorgt werden – denn selbstverständlich geht's wieder um Alien-Technologie. Auch eigene Einrichtungen, oberwichtige Zivilisten oder strategisch wertvolle Pässe müssen verteidigt werden.

Im Kampfgetümmel steuerst Du Deine Einheiten komplett mit der Maus durch die hügeligen 3D-Landschaften. Sie reichen von Infanterie über leichte oder schwere Panzer und Artillerie bis hin zu Flugzeugen. **Eine zentrale Stelle nimmt der Command-APC, Deine Schaltzentrale, ein, denn mit ihm heilst Du angeschlagene Einheiten oder beförderst lahme Fußtruppen. Wird Dein APC zerschossen, gilt jede Mission als gescheitert.**

Spielerisch fordert „Ground Control" vor allem Deine taktischen Begabungen. Denn nur mit der richtigen Kombination der Waffengattungen, dem optimalen Ausnutzen landschaftlicher Begebenheiten und dem durchdachten Einsatz der Spezialwaffen ist es möglich, den Feind ohne große eigene Verluste zu überwinden. Dies ist insofern wichtig, als jede Truppe, wenn sie einen Auftrag überlebt, für Abschüsse befördert wird und ihre Fähigkeiten dadurch verbessert werden.

Das wirklich Herausragende an „Ground Control" ist aber die Atmosphäre. Die schnelle, überaus effektreiche und schön texturierte 3D-Grafik ergibt im Zusammenspiel mit dem passenden Soundtrack ein äußerst stimmungsvolles Bild. Auch spielerisch kommen Hobby-Generäle voll auf ihre Kosten: Das intelligente Design der Einheiten lässt sehr viel Spielraum für Taktik-Finessen, die Missionen sind herrlich ausgeklügelt, und die Gegnerintelligenz bewegt sich auf einem knackig hohen Niveau. Ein Fest für jeden, der auch nur annähernd Strategie- und Taktikspiele mag!

PC | N64 | DC | E/D

Ground Control

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Sierra/Havas | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 98, 400 MB HD, GeForce-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Tolles Einheiten-Design, taktisch sehr gehaltvoll, stimmungsvolle 3D-Grafik

Für Einsteiger einen Tick zu schwer, nur eine Kampagne sofort anwählbar

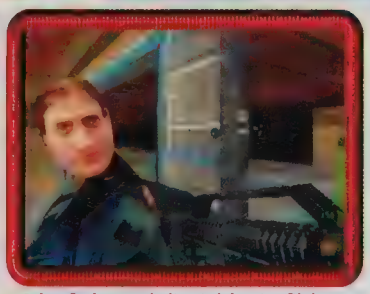
Überaus gelungenes, sehr gehaltvolles Taktik-Scharmützel mit grandioser Atmosphäre

1

Text: Knut Gollert

Gefährlich: Die Torpedo-Infanterie des Ordens greift Deinen Stoßtrupp an

Die Krieger des Ordens müssen erst „freigespielt" werden (hier die Artillerie)



Scharf, aber ruckelig: Solche Grafik hat man dem N64 gar nicht mehr zugetraut

Hält sich nicht mit Martinis und Bettgeschichten auf: Joanna Dark ist die wahre Nr. 1 der britischen Top-Agenten

Perfect Dark

Als smarte Engländerin rettest Du die Welt. Also Schalldämpfer aufgesetzt und ran an den Feind!

Na endlich! Nach zwei Jahren Hin und Her erscheint Rares umstrittener Ego-Shooter „Perfect Dark" nun doch. Einen Haken hat die Sache aber: Aus Angst ums saubere Image hat sich Nintendo dazu entschlossen, das doch recht brutale Spiel nicht offiziell in Deutschland zu veröffentlichen (mehr dazu siehe Info-Kasten). Im Rest der Welt bekommt James Bond nun starke Konkurrenz.

Joanna Dark ist der Name Deines Alter Egos im Spiel. Deine Mission: Rette die Welt des fortgeschrittenen 21. Jahrhunderts, indem Du terroristische Verschwörer dingfest machst. Das ist selbst für eine ausgebildete Spionin ein harter Brocken – zumal es die Bösewichter geschafft haben, den amerikanischen Präsidenten gegen einen Doppelgänger auszutauschen. Den VIP zu retten, ist nur eine von etlichen Aufgaben. Doch so unterschiedlich Joannas Aufträge auch sein mögen, sehr bald fügen sie sich zu einer einzigen Story zusammen.

Wie es sich für einen 3D-Shooter gehört, ist Joanna mit allerlei Handwerkszeug unterwegs. Außerdem kann die Agentin auch die Schnellfeuergewehre der Gegner aufnehmen.

Optisch wird die betagte Nintendo-Konsole allerdings gnadenlos ausgereizt. Was als Meilenstein des Genres geplant war, wird durch stockenden Bildaufbau (besonders im hoch auflösenden Modus mit dem Expansion Pak) zum nervigen Krampf. Doch davon abgesehen ist „Perfect Dark" der beste Konsolen-Shooter. Importieren lohnt sich!

PC PS **N64** DC E

Perfect Dark

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

ca. 120 DM	Rare/Nintendo	1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak, Controller Pak

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

+ Brillant durchstrukturierte Levels, etliche knifflige Missionsziele, über 40 Waffen

– Stockender Bildaufbau, recht hart, kommt nicht offiziell in Deutschland

Trotz überforderter Hardware und brutaler Action ein absolutes Highlight auf dem N64

1

Text: Christian Henning

INFO

Wie komme ich an „PD"?

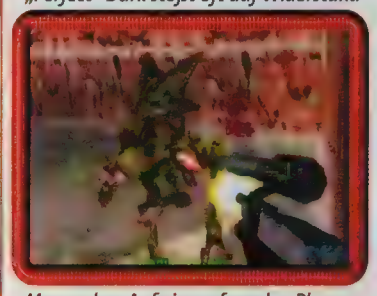
Deutschland ist weit und breit das einzige Land, in dem „Perfect Dark" nicht erscheint. Ein – inzwischen entfallenes – Feature der Game Boy Camera sorgte im Vorfeld für negative Schlagzeilen.

Das ganze europäische Ausland wird allerdings wie gewohnt mit PAL-Spielen beliefert. Englische, französische oder holländische Module funktionieren also wie alle anderen Euro-Spiele problemlos auch auf jedem deutschen Nintendo 64.

Lauffähige PAL-Versionen von „Perfect Dark" kann man bei Videospiele-Versandhändlern wie zum Beispiel Freak's Shop, Game Castle oder Theo Kranz Versand telefonisch bestellen.

Das lästige Nachladen geht wenigstens ganz schnell

Leichen pflastern ihren Weg: Joanna „Perfect" Dark stößt oft auf Widerstand



Moonraker: Auf einem fremden Planeten kämpft Joanna gegen fiese Aliens

Neben ihren eigenen Waffen kann die Agentin auch die der Feinde benutzen

Elvis wurde gerade aus Area 51 befreit und hilft der Agentin von nun an

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

PlayStation

GTA 2 Memory Card 1 MB

Limited Edition! Solange der Vorrat reicht!

9.95 DM €5.09

GTA 2

Bewähre Dich in der Fortsetzung des preisgekrönten Action-Hits gegen Gangmitglieder und gleichzeitig gegen Polizei, FBI und die Army!

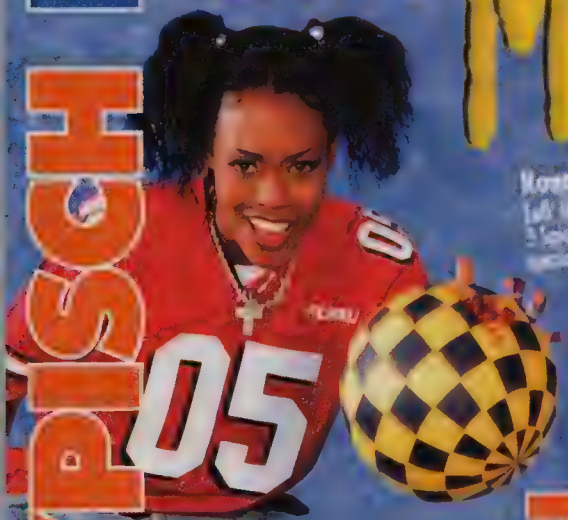
49.- DM €25.05

600mal in Deutschland
3000mal in Europa.

EXPERT

TYPISCH

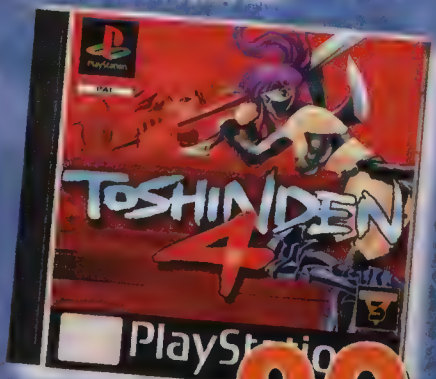
Action 2 the Maxx!



Ronaldo V-Football

DM 79.- €40.37

Toshinden 4



DM 89.- €45.50

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig

In Stores July 2000

EVIL
IS COMING
BACK

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.de

© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

battle.net
Spielbar auf europäischen Servern

Der doppelte Heckspoiler verbessert die Straßenlage des Peugeot 206 (l.) enorm

Einmal ist keinmal: Neben einem kleinen Pfeil (o. M.) warnt Dich auch Dein Kopilot rechtzeitig vor jeder Kurve

Nichts für empfindliche Mägen: In der Cockpit-Ansicht wirst Du kräftig durchgeschüttelt!

In der Wiederholung kannst Du in aller Ruhe den entstandenen Schaden begutachten...

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Spannender Zweikampf um die Spitze: Mit der „Expert Edition" startet Infogrames ehrgeizig durch und will „Sega Rally 2" hinter sich lassen!

Bis auf gelegentliche „unsichtbare Hindernisse" überzeugt das Kurs-Design

Der Albtraum jeder Hausfrau: Gerade frisch geputzt, alles wieder dreckig!

Mit bahnbrechender Grafik eroberte das erste „V-Rally" 1997 die Herzen der Playstation-Fahrer im Sturm. Auch die vor gut einem Jahr erschienene Fortsetzung startete voll durch und wurde zu einem der erfolgreichsten Rennspiele überhaupt. Mit der vollständig überarbeiteten „Expert Edition" dürfen nun auch Dreamcast-Piloten kräftig Gas geben!

Vier Spielvarianten stehen bereit: Während Du im „Time Attack" Deine Rundenrekorde verbesserst, warten „Championship", „Rally Trophy" und „Arcade-Modus" mit einem starken Gegnerfeld auf. Gewinner ist, wer nach mehreren Etappen die beste Gesamtzeit auf die Räder gestellt hat.

Dabei überzeugt das sympathische Verhalten der Konkurrenz: Neben fast menschlichen Fahrfehlern wird geschnitten, gedrängelt und gerempelt, was das Blech aushält. Ein sichtbares Schadensmodell sorgt dazu bei besonders erbitterten Duellen für gesprungene Fensterscheiben und verbeulte Kotflügel. Dazu haften sich aufgeschleuderter Staub, Matsch oder Schnee an die Karosserie und verpassen Deinem Wagen bereits nach kurzer Fahrzeit den typisch verdreckten „Rallye-Look". Optisch stören nur gelegentliche Pop-Ups im Hintergrund und einige sehr dunkel gehaltene Kurse. Witziges Detail am Rande: Oft stehen Zuschauer auf der Strecke, die panisch die Flucht ergreifen, wenn Du mit einem Höllentempo herangerast kommst.

Die leichtgängige und fehlerfreie Steuerung der Rennboliden überzeugt auf der ganzen Linie. Allerdings ist die komplette Fahrphysik etwas zu sehr an herkömmliche Rennspiele angelehnt, nur das starke Rutschen in den Kurven erhält das Rallye-Feeling am Leben.

An dem schnell ansteigenden Härtegrad werden Genre-Neulinge ganz schön zu knabbern haben – dafür kommen Mehrspieler-Freunde voll auf ihre Kosten: Der Vierspieler-Modus – einen großen Fernseher vorausgesetzt – sieht klasse aus und bietet Fahrspaß pur!

Sauwetter: Auch bei Matsch und Regen wird mit harten Bandagen gekämpft

N64 | DC | D

V-Rally 2: Expert Edition

Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Infogrames	1-4 Spieler

• unterstützt VM, Vibration Pack

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

Exzellente Fahrphysik, Strecken-Editor, viele Kurse, 16 offizielle 99er-Rallye-Autos

Störende Pop-Ups, einige Schwächen im Strecken-Design, zu actionlastig

Platz für Upgrades: Gelungener Dreamcast-Einstand, der etwas mehr Feintuning vertragen hätte

2

Text: Michael Stapf

Dank Kampf-Abilities lassen sich Feinde lähmen, vergiften oder verwunden

VAGRANT STORY

Wie finster das Mittelalter war, zeigen die „Final Fantasy"-Macher in ihrem neuen Action-Adventure auf gewohnt eindrucksvolle Weise.

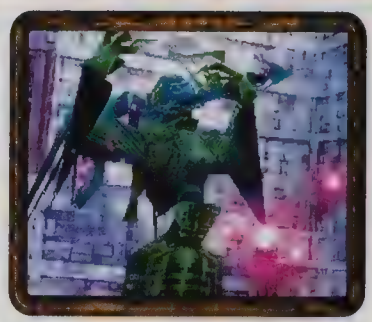
Als Agent Ashley Lionet ziehst Du los, um einen Fürstensohn aus den Klauen des Sektenführers Sydney Losstarot zu befreien. Diese Rettungsaktion ist aber kein Spaziergang, denn neben Fallen, Rätseln und etwa 100 verschiedenen Gegnern sind auch Ritter eines heiligen Ordens dem Schurken auf der Spur. Doch deren wahre Beweggründe erfährst Du erst später, denn wie „Metal Gear Solid" ist auch diese spannende Agentenstory mit vielen Überraschungen gespickt.

Wie es einem echten Fantasy-Ambiente entspricht, wehrst Du Dich mit Schwertern und Zaubersprüchen. Zudem lassen sich Waffen- und Rüstungsteile kombinieren, sodass völlig neue Utensilien entstehen. Als ebenso komplex erweist sich das Attribut-System, denn jedes Wesen und jeder Gegenstand verfügt über bis zu 16 unterschiedliche Parameter.

Wer sich die Mühe macht, Feinde und Utensilien genau zu studieren, hat im Kampf viele Vorteile. **Eine Reihe von Angriffsmöglichkeiten und Break-Techniken rundet das Kampfsystem ab, welches zu den besten gehört, die jemals in einem Action-Adventure zu finden waren.**

Zwar wurde – typisch für die Firma Square – auf Sprachausgabe verzichtet und mehr Wert auf Optik gelegt, dafür sorgen dezente und plötzlich dramatisch anschwellende Melodien und viele Geräuscheffekte für eine angenehme Soundkulisse. Wenn „Vagrant Story" auch einige langatmige Stellen hat, so gehört es doch in jede Adventure-Sammlung.

Neben Mumien, Zombies und Skeletten warten auch jede Menge Drachen



In der Ego-Perspektive siehst Du Dir Umgebung und Monster genauer an

PC | PS | N64 | DC | D

Vagrant Story

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Square/SVG	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Fantastische 3D-Grafik, dichte Story, komplexes Kampf- und Waffensystem

Wieder mal keine Sprachausgabe, mitunter etwas langatmige Passagen

Square mixt Fantasy-Kulisse und Rollenspiel-Elemente zu einem spannenden Action-Cocktail

1

Text: Michael Martin

Starker Einsatz: Der Auftritt der Endgegner ist stets spannend in Szene gesetzt

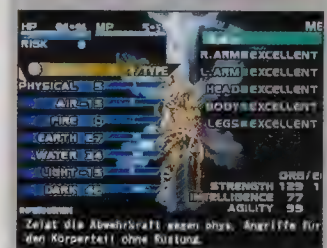
Der grüne Gitterkreis zeigt an, welche Gegner sich in Reichweite befinden

TiPPS

Analysiere den Feind

Sobald Du den Analyse-Zauber erlernt hast, sieht Du im Status-Menü einige Werte. Setze den Zauber ein und drück im Status-Screen die L1 - oder R1 - Taste. Nun siehst Du das jeweilige Monster – und sobald Du den Quadrat-Knopf betätigst, werden auch seine Attribute eingeblendet.

Die schwächste Eigenschaft gibt die Empfindlichkeit an, daher solltest Du dieses Attribut auf Deiner Waffe mit Zaubersprüchen oder magischen Edelsteinen verstärken. Gegen das stärkste Gegner-Attribut solltest Du Dich schützen, indem Du ein passendes Schild auswählst und es ebenso wie Deine Waffe verstärkst.



Abgecheckt: Der Analyse-Zauber prüft Deine Feinde auf Schwachpunkte

front mission 3

Pack die Wumme und den Rostschutz ein, denn als Pilot eines Kampfroboters sicherst Du den Weltfrieden.

Front Mission 3" heißt der neue Teil von Squares populärer Strategie-Serie, der es erstmalig auch nach Deutschland geschafft hat. Was im Land der aufgehenden Sonne seit Jahren viele Strategiefans begeistert, wirkt jedoch für westliche Verhältnisse zunächst ein wenig altbacken: Lange Textdialoge zwischen den Missionen, eine unspektakuläre Grafik und ein spärlicher Sound sind die auffälligsten Kritikpunkte – und zugleich auch die einzigen.

In 70 Missionen kannst Du beweisen, was für ein Feldherr in Dir steckt. Und wer sich erst einmal ins Cockpit eines „Wanzers" – so der Name der blechernen Kampfroboter – gesetzt hat, wird so schnell nicht mehr aussteigen. Das rundenbasierte Spielprinzip lässt aufgrund der vielen Wahlmöglichkeiten und erlernbaren Fähigkeiten das Herz jedes Strategen höher schlagen. Zudem lädt das im Spiel simulierte Internet zum Surfen und Downloaden ein. Hast Du in den Dialogen nämlich die Ohren gespitzt, erhältst Du Passwörter für spezielle Sites, um an nützliche Tools für Deine Stahlkolosse heranzukommen.

Lass Dich also von den aufgezählten Kritikpunkten nicht abschrecken, denn mit „Front Mission 3" erwartet Dich Strategiekost höchster Güte!

Die Kamera schwenkt beim Kampfbefehl in eine dramatische Perspektive

Übersichtliche Menüs helfen im Kampfgetümmel bei der Wahl der Waffe

PC | PS | N64 | DC | E

Front Mission 3

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM	Square/SVG	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 1

Enorme Spieltiefe dank 70 Missionen, etlicher Kampffähigkeiten und „Internet"

Englische Texte, keine Sprachausgabe, altbackene Grafik und Sound

Trotz altmodischer Aufmachung und Sprachbarriere ein Fest für Mech-Strategen

1

Text: Michael Martin

DARK REIGN 2

Gut recycled: Activision hat ein an sich altbackenes Spielkonzept in ein verführerisches 3D-Gewand gekleidet.

Die Sprawler sind boshafte Mutanten mit ganz eigenen Zielen...

Knackig gefährlich: Diese Lady ist ein Scharfschütze der Sprawler

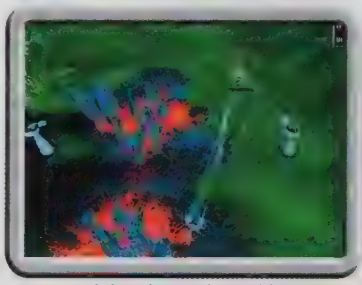
Effektvoller Angriff: JDA-Schnellboote attackieren eine Sprawler-Basis

Die Basis funkelt nagelneu im Licht der untergehenden Sonne, die Fabriken produzieren fleißig Panzer, und die Ressourcen gehen noch längst nicht zur Neige. Doch plötzlich lugt eine feindliche Einheit über die Bergkuppe, gefolgt von einer ganzen Armee. Und die eigene Verteidigung ist in Windeseile in ihre Bestandteile zerlegt. Es herrscht Krieg!

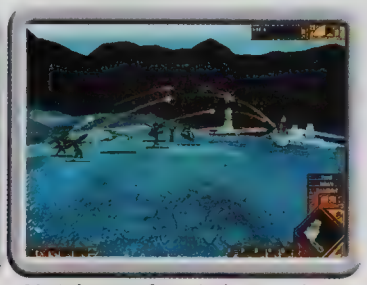
„Dark Reign 2" präsentiert sich von Beginn an als äußerst gut aussehendes, durchgestyltes Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings entpuppt sich der mausgesteuerte Kampf zwischen JDA und Sprawlers – zwei verfeindete Bündnisse – im Laufe der insgesamt 20 Missionen als stellenweise sehr gewöhnlich. So baust Du in fast jeder Mission zu Beginn nach „Command & Conquer"-Art Deine Basis auf, inklusive Kraftwerk, Raffinerie und diverser Fabriken. Hast Du Deine Armee aus Infanterie, Hover-Panzern, Schnellbooten oder Fliegern errichtet, geht's in Richtung Feind, der meist mit purer Masse aufgerieben wird.

So weit nichts Neues. Die schön gestalteten Einheiten bieten allerdings ungewöhnlich viel Raum für eigene Taktiken, die manchmal sehr gut designten Missionen splitten sich in abwechslungsreiche Zwischenziele auf, und die Steuerung geht trotz einer etwas komplizierten Kameraführung flott von der Hand.

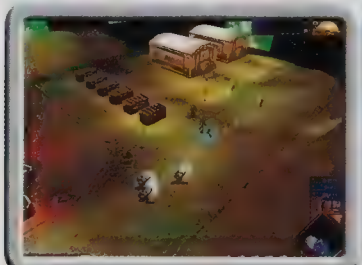
Fans klassischer Echtzeit-Strategicals werden am technisch ausgereiften „Dark Reign 2" ihre helle Freude haben – auch wenn Activision kein Innovations-Feuerwerk abbrennt.



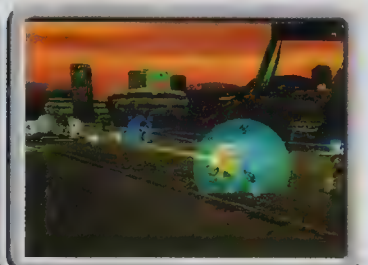
Die rot glühenden Taelon-Felder dienen in „Dark Reign 2" als Ressource



Die Raketen-Infanterie der Sprawler ist gegen Wachtürme sehr wirksam



Aus der Vogelperspektive hast Du die beste Sicht auf das Kampfgeschehen

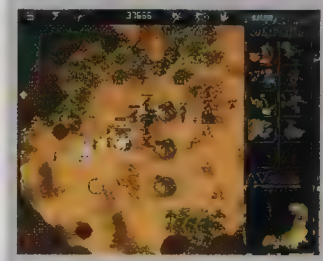


Kommt doch! Fast alle JDA-Einheiten sind mit einem Energieschild geschützt

INFO

Das Original: Dark Reign

Als Ende 1997 ein Spiel namens „Dark Reign" erschien, wurde es von der Spielergemeinde so gut wie ignoriert. Einerseits befanden sich Fans des Echtzeit-Strategiespiel-Genres noch im Taumel des „Starcraft"-Soges, andererseits sorgte gerade GTs „Total Annihilation" mit toller Grafik und einem Batzen Innovationen für Schlagzeilen. Da wurde das wunderschön durchdachte, aber leider



1997 in „Dark Reign" gab es noch handgemalte 2D-Grafik

sehr konventionelle Echtzeit-Strategical von Activision missachtet – unverdientermaßen! Zwar wirkte die 2D-Grafik veraltet, die Missionen allerdings waren sehr ausgeklügelt, die Computerintelligenz funktionierte, und ein Level-Editor machte Spaß. Der Mangel an sensationellen Ideen sorgte aber dafür, dass „Dark Reign" von vielen Spielern glatt übersehen wurde.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Dark Reign 2

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, GeForce-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Stimmungsvolle 3D-Optik, gut designte Einheiten, durchdachte Missionen

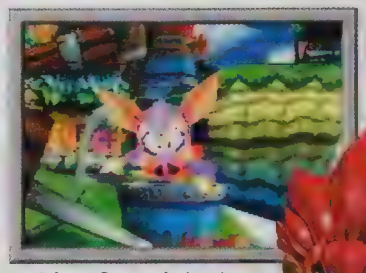
Allzu herkömmliches Spielprinzip, das ohne Innovationen präsentiert wird

Optisch und spielerisch sehr interessantes, aber oft allzu herkömmliches Strategiespiel

2

Text: Knut Gollert

Im Eichhörnchen-Kostüm kämpfst Du mit einem Hammer



Schaut finster drein: einer Deiner Schweine-Feinde

TOMBI! 2

Der Schweinemeuchler ist zurück! In diesem Action-Adventure mischt der Höhlenmann mit dem rosa Schopf die Rüsselbande in 3D auf.

Der kräftige Steinzeitmensch hat viele Waffen im Gepäck, um sich gegen die Schweine zu wehren. Einige Utensilien haben auch magische Kräfte

Der Vorgänger war noch ein recht unbeholfen gemachtes 2D-Jump&Run mit unausgegorenen Knobeleinlagen. „Tombi! 2" hingegen entpuppt sich rasch als witziges Action-Adventure.

Der Höhlenmann Tombi ist äußerst hilfsbereit. So rettet er zunächst die wertvolle goldene Krabbe eines alten Mannes aus einem brennenden Haus, um sie an anderer Stelle gegen einen weiteren nützlichen Gegenstand zu tauschen. Und so ist das gesamte Spiel strukturiert: Einzelne Aufgaben werden miteinander verknüpft, und Tombi rückt seinem Ziel Stück für Stück näher. Doch auf dem Weg dorthin machen ihm natürlich wieder allerhand Schweine das Leben schwer. Bumerang, Morgenstern und natürlich seine Bärenkräfte lassen Tombi jedoch nicht im Stich.

Als Kritikpunkt muss das Spiel die hakelige Steuerung verbuchen. Davon abgesehen ist „Tombi! 2" ein besonders für jüngere Spieler kurzweiliges Abenteuerspiel, das den niedrigen Preis von knapp 60 Mark auf jeden Fall wert ist.

Überflieger: Mit der entsprechenden Verkleidung kann Tombi sogar fliegen

PC | PS | N64 | DC | D

Tombi! 2

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 60 DM | Whoopee Camp/Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Schöne Spielstruktur, jede Menge Waffen und Gegenstände, witzige Grafik

Hakelige Steuerung, abwechslungsarme Musik, oft viel zu leichte Rätsel

Trotz kleinerer Mängel in der Steuerung ein spaßiges Action-Adventure für Einsteiger

2

Text: Christian Henning

EISER & RIEMEL

Jetzt bei:

KARSTADT

Feuer

Microsoft SideWinder Freestyle

79.99 DM*

& Flamme

Microsoft SideWinder

79.99 DM*

SideWinder® Dual Strike und Freestyle Pro. Gamecontroller zum einen, 3-D-Hightech zum anderen. Ob oben, unten, rechts oder links, der Freestyle Pro wird minimal geschwenkt und macht das Spiel noch wirklicher. SideWinder Dual Strike hat Gamepad, Tastatur und Maus in einem Griff! Nicht nur Mausmechanismus, sondern genauestes Steuern der Perspektive. Totale Kontrolle in 3-D-Action- und Adventuregames.

**Zeitlich begrenzter Aktionspreis*

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Dr. Best lässt grüßen: ein Tiger mit Biss und Morgenstern

Zwischensequenzen treiben die epische Handlung voran

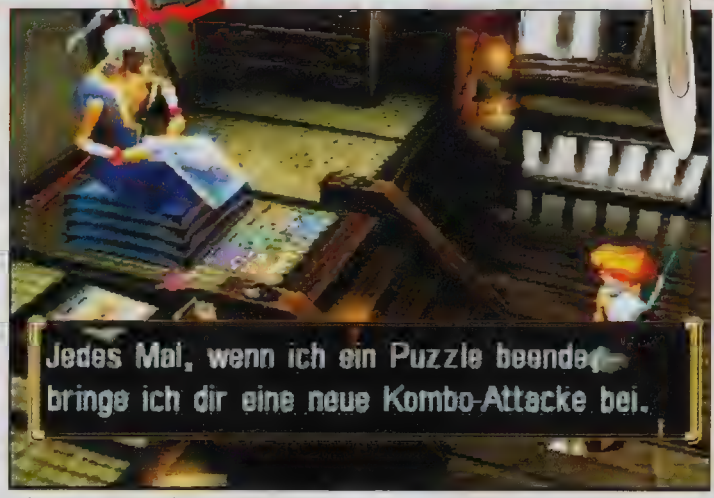
ALUNDRA 2

Hüpfen, plündern, rätseln: In der Rolle des Freibeuters Flint kannst Du zeigen, was ein echter Seebär auf dem Kasten hat.

Piratenjäger Flint muss wieder ran: Nach zweijähriger Pause meldet sich das Stinkefinger-Duo Baron Diaz und Zauberer Mephisto mit Macht zurück. **Damit das friedliche Fantasyländchen Aruna nicht wieder in die Klauen der Unterwelt gerät, schultert Flint wohl oder übel sein Schwert und stürzt sich in die Monster-verseuchte Umwelt.** Die ist aufgeteilt in diverse Ober- und Unterwelten.

In den Unterwelten lauern, genretypisch, besonders fiese Obermotze, die Du nur mit der richtigen Kampftaktik wegpustest. Flint wehrt sich seiner Haut mit Schwertattacken und allerlei Zaubertricks. Neue Sprüche findet er in besonders gut versteckten Schatztruhen. Dort winkt auch Bargeld, das Du im nächsten Laden gegen bessere Bewaffnung und Heiltränke tauschen darfst.

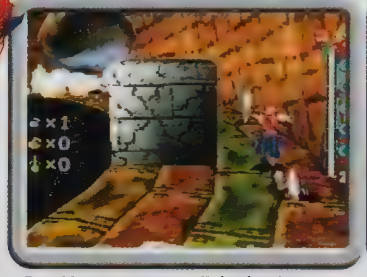
Damit Dir zwischen den Kämpfen nicht langweilig wird, ist die Welt mit knackigen Rätseln und happigen Hüpfeinlagen gespickt. **Der bewährte „Alundra 2"-Spielemix könnte erfreuen, wenn zwischen den Einsätzen nicht Irre viel Leerlauf wäre:** Muffige Dialogstrecken und ein schnarchig durch die Gegend marschierender Held stellen den Spieler auf eine harte Geduldsprobe.



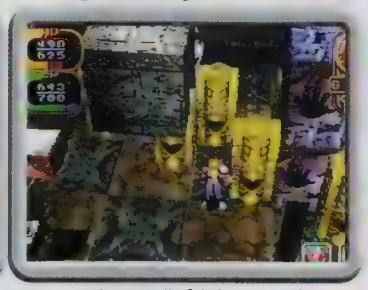
Schwertmeister Jeehan wartet darauf, dass Du ihm wichtige Puzzleteile bringst

Olé! Obermotz Nummer Drei ist ein Riesenbulle und nimmt Dich auf die Hörner

Im Laden kaufst Du bessere Waffen, Rüstungen und magische Heiltränke



Das Monsterrennen: Zehn lustige Mini-Spiele sorgen für Abwechslung



Hammerharte Hüpfeinlagen sind ein wichtiger Bestandteil von „Alundra 2"

Diese flotte Mieze entpuppt sich als garstiger Obermotz

Nett, aber gefährlich: Held Flint plättet Monsterhorden mit seinem schicken Breitschwert

TiPPS

Das Schwerterpuzzle

Anfangs kannst Du mit Deinem Helden Flint nur eine Schwertattacke ausführen. Doch zum Glück sind in den Levels diverse Puzzleteile versteckt. Hast Du fünf Teile zusammen, marschierst Du einfach zu einem Schrein von Schwertmeister Jeehan (die Du auch in den Levels findest) und betest dort. Der weise Meister Jeehan bringt Dir dann aus Dank eine neue, bessere Kampfkombination bei.

Der Eingang zum Puzzle-Tempel

PC | PS | N64 | DC | D

Alundra 2

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Viele originelle Mini-Spielchen, frische Rätsel, schönes Dungeon-Design

Oberzäher Spielfluss, dröge Optik mit vielen unschönen Grafikfehlern

Sehr langatmiger Spielemix aus nervigen Hüpfeinlagen und brauchbaren Rätseln

3

Text: Volker Weitz

KARSTADT

Dabeisein ist alles!

FINAL FANTASY VIII

59.95

€ 30.65

RONALDO

89.95

€ 45.99

F1-2000

89.95

€ 45.99

BEATMANIA

129.95

€ 66.44

MEDIEVIL 2

59.95

€ 30.65

SUIKODEN II

89.95

€ 45.99

KARSTADT

Zeig was du drauf hast

ECW REVOLUTION

119.95

€ 61.33

TUROK 2

29.95

€ 15.31

STAR WARS RACER

69.95

€ 35.76

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

129.95

€ 66.44

JET FORCE GEMINI

99.95

€ 51.10

DONKEY KONG 64

99.95

€ 51.10

POKEMON
BLAU
69.95
€ 35.76

POKEMON
GELB
69.95
€ 35.76

POKEMON
ROT
69.95
€ 35.76

LOONEY TUNES
COLLECTOR
69.95
€ 35.76

ASTERIX AUF DER
SUCHE NACH IDEFIX
69.95
€ 35.76

METAL GEAR
SOLID
69.95
€ 35.76

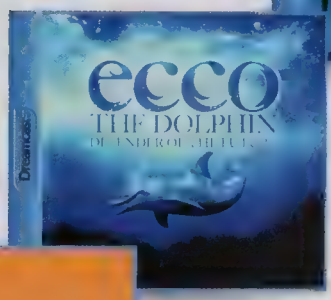
KARSTADT

Go to next Level

TONY HAWK
99.95
€ 51.10

WORLDWIDE SOCCER EURO
99.95
€ 51.10

ECCO THE DOLPHIN
99.95
€ 51.10



4 WHEEL THUNDER
99.95
€ 51.10

CRAZY TAXI
99.95
€ 51.10

TRICK STYLE
49.95
€ 25.54

62000 2 0296WP2041

CHECK-TICKER

4 Wheel Thunder
Rennspiel für Profis

Abwechslungsreiche Action über-Stock-und-Stein für Offroad-Fans! Nur der hohe Härtegrad lässt einen verzweifeln...

D | ca. 100 DM | Midway/Konami | 1-4 Spieler

+ Tolles Streckendesign, Mehrspieler-Modus, flotter Techno-Sound
- Schon nach wenigen Strecken fast unspielbar schwer

2

Arcatera
Rollenspiel-Adventure für Fortgeschrittene

Wen veraltete Optik und Pixelfiguren nicht allzu sehr nerven, der hat anspruchsvollen, teils ideenreichen Abenteuerspaß.

D | ca. 80 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

+ Interessante Story, schöner Soundtrack, nette Ideen
- Technisch und optisch stellenweise verkorkst, schwerer Einstieg

3

Bishi Bashi Special
Actionspiel für Einsteiger bis Profis

Die Special-Edition enthält alle abgefahrenen Mini-Spiele aus „Bishi Bashi Super" und „Bishi Bashi Hyper". Mehrspieler-Hit!

D | ca. 90 DM | Konami | 1-8 Spieler

+ Über 90 Mini-Spielchen, sehr kurzweilig, gegen Freunde sehr spaßig
- Grafisch veraltet, alleine öde, zu simples Spielprinzip

3

Flying Heroes
Actionspiel für Fortgeschrittene

Dieser Arena-basierte Flugsimulations-3D-Shooter-Zwitter spielt sich zäher als Schach unter Wasser. Nur für Fans!

D | ca. 80 DM | Take 2 | 1-6 Spieler

+ Ordentliche 3D-Grafik, einfaches Prinzip, ideenreich
- Dürftige Steuerung, ausgesprochen zäher Spielverlauf

3

Galerians
Adventure für Fortgeschrittene

Atmosphärisch dichtes Grusel-Adventure, das wegen einiger brutaler Szenen nicht in die Hände sensibler Spieler gehört.

D | ca. 90 DM | Crave | 1 Spieler

+ Sehr schöne Full-Motion-Videos, tolle Rahmenhandlung
- Langweilige Rätsel, einige sehr schwierige Passagen nerven

2

Looney Tunes: Attacke vom Mars
Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

Bunter „Pokémon"-Abklatsch mit beliebten Comic-Helden. Lumpige 47 Figuren sind für wahre Trainer aber zu wenig.

E | ca. 70 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

+ Sechs geheime Mini-Spiele, Link-Kabel-Unterstützung
- Mit 47 Figuren nicht annähernd so groß wie „Pokémon"

2

Martian Gothic Unification
Action-Adventure für Profis

Drei Astronauten steuerst Du durch eine Raumstation. Rätsel und Kämpfe sind happig, die Grafik wirkt recht nett.

D | ca. 70/30 DM | Take 2 | 1 Spieler

+ Gute Rätsel, ansprechende Atmosphäre, prima Grafik
- Wenig Speicherstellen, träge Kämpfe, hohe Schwierigkeit

3

Motocross Madness 2
Rennspiel für Einsteiger bis Profis

Sehr spaßiger, wenn auch äußerst unrealistischer Motocross-Spaß mit flotter 3D-Optik und vielen Spielmodi.

E | ca. 80 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

+ Flotte und abwechslungsreiche Optik, viele Spielmodi
- Äußerst unrealistisches Fahrverhalten, dröger Sound

2

Rescue Shot
Actionspiel für Einsteiger

Ultralustige Lightgun-Action, in der ein oder zwei Spieler als Leibwächter eines schusseligen Abenteurers fungieren.

E | ca. 60 DM | Sony | 1-2 Spieler

+ Frische Spielidee, die zudem noch gut umgesetzt wurde
- Ein paar Levels mehr hätten es schon noch sein können

2

Sega WW Soccer: Euro Edition
Sportspiel für Einsteiger

Der „WorldWide Soccer"-Abklatsch zur Europameisterschaft: Anfänger finden's toll – sonst macht's nur mit Freunden Spaß.

D | ca. 90 DM | Sega | 1-4 Spieler

+ Einsteigerfreundliche Steuerung, mit Freunden sehr kurzweilig
- Dümmliche Computerintelligenz, unausgereifte Spieler-Animationen

3

SimCity 3000: Deutschland
Simulation für Einsteiger bis Profis

Solider Städtebau in Deutschland und Japan. Bis auf andere Gebäude und ein paar frische Katastrophen wenig Neues.

D | ca. 80 DM | Electronic Arts | 1 Spieler

+ Zwei neue Grafiksets, vier neue Katastrophen, Berlin-Szenario
- Spielerisch nichts Neues, fummeliger Szenario-Editor

2

Spin Jam
Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Knallbuntes Knobelspiel, das leider etwas wenig Abwechslung bietet und in späteren Levels zunehmend konfus wird.

D | ca. 100 DM | Empire | 1-2 Spieler

+ Frische Präsentation, witziger Zweispieler-Modus
- Auf Dauer eintönig, in höheren Levels zu unübersichtlich

3

Super 1 Karting Simulation
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Gelungene, wenn auch schwer steuerbare Kart-Raserei. Lobenswert: Es gibt einen Arcade- und Simulationsmodus.

D | ca. 80 DM | Swing | 1-4 Spieler

+ Realistisches Fahrverhalten, Arcade- und Simulationsmodus
- Etwas nervige Steuerung, altbackene 3D-Optik

3

CHECK-TICKER

Sword of the Berserk: Gut's Rage
Action-Adventure für Fortgeschrittene

Abwechslungsreiches Adventure, das auf einer japanischen Comic-Serie beruht. Nur die sehr langen und trägen Dialoge nerven.

E | ca. 100 DM | Eidos | 1 Spieler

+ Stimmungsvolles Leveldesign, freischaltbare Bonus-Spiele
- Teilweise sehr fad, zu lange Zwischensequenzen und Textwüsten

3

Urlaubs Raser
Rennspiel für Einsteiger

Der „Autobahn Raser" macht Urlaub. Mit Ente oder Wohnmobil geht's gen Süden – leider viel zu schnell. Für Einsteiger nett.

D | ca. 70 DM | Davilex/Koch | 1-4 Spieler

+ Recht schöne Grafik, für Einsteiger geeignet, nette Idee
- Sand in der Steuerung, Mängel im Streckendesign, zu leicht

3

You don't know Jack 3
Denkspiel für Einsteiger bis Profis

Im dritten Teils des kultigen Ulk-Quizes gibt's 800 neue Fragen, lustige Bonus-Spielchen und ganz viel Ratespaß.

D | ca. 80 DM | Take 2 | 1-3 Spieler

+ Oberwitziges, niemals wirklich dummes Quiz, neue Bonus-Spiele
- Nach wie vor sehr einfache Grafik, allein sehr langweilig

2

Zombie Revenge
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Typischer Arcade-Shooter mit toller Optik und viel verfaultem Fleisch: Leider viel zu kurz, dafür aber zombiemäßig schwer!

GBC | D | ca. 100 DM | Sega | 1-2 Spieler

+ Kurzweilige Arcade-Action, spannend inszeniert
- An einem Nachmittag durchgespielt, viele unfaire Stellen

2

UMSETZUNGEN

Anstoss Premier Manager
Manager-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Im Gegensatz zum PC sieht's auf der Playstation mit Manager-Spielen sehr rar aus. Da verzeiht der Fan auch kleinere Macken.

D | ca. 80 DM | Infogrames | 1-4 Spieler

+ Sehr komplex und ausgereift, abwechslungsreiche Spielszenen
- Keine Originalnamen, dumpfer Kommentator, magere Grafik

3

MDK 2
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Wie auf der Dreamcast kommen hier nur die Freunde abgedrehten Humors und schneller Action voll auf ihre Kosten.

DC | D | ca. 80 DM | Shiny/Interplay | 1 Spieler

+ Knackige Grafik, sehr schräger Humor, irre Ideen
- Oft allzu abstruse Spielelemente, teils nervige Designmacken

2

Music 2000
Soundtracker für Einsteiger

Recht offener, sehr leicht zu bedienender Techno-Tracker für Musik-Einsteiger. Für Fortgeschrittene gibt's aber Besseres.

E | ca. 90 DM | Codemasters | 1 Spieler

+ Einfach zu bedienen, toller Music-Jam-Improvisator
- Etwas unprofessionelle Optik, für Profis uninteressant

2

NBA in the Zone 2000
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sowohl die N64- als auch die GBC-Version lehnen sich technisch und spielerisch an die verkorkste Playstation-Fassung an.

D | ca. 120/70 DM | Konami | 1-4/1 Spieler

+ Original-Lizenz der NBA, nette Bonus-Spielchen
- Optisch sehr schwach, grausame Animationen

4

Suzuki Alstare Extreme Racing
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Alles beim Alten? Optisch und spielerisch unterscheidet sich die Neuauflage nur minimal vom angestaubten „Redline Racer".

DC | D | ca. 75 DM | Ubi Soft | 1-6 Spieler

+ Tolles Strecken-Design, hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl
- Kaum Veränderungen zum mittlerweile zwei Jahre alten Vorgänger

3

Swing!
Knobelspiel für Einsteiger bis Profis

Originelle Spielidee, technisch gut umgesetzt. Bei ungünstigen Lichtverhältnissen geht's etwas auf die Augen.

D | ca. 70 DM | Software 2000 | 1-2 Spieler

+ Sehr gutes Tutorial, süchtig machendes Spielprinzip
- Die Farben der Kugeln sind nur schwer zu unterscheiden

2

The Nomad Soul
Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Toller Adventure-Mix aus Rätsel- und Action-Elementen. Leider ruckelt die Grafik, wenn viel auf dem Bildschirm los ist.

D | ca. 100 DM | Eidos | 1-4 Spieler

+ Viel Atmosphäre, witzige Grafikdetails, gute Hilfsfunktionen
- Hakelige Digi-Kreuz-Steuerung, nicht ganz ruckelfreie Grafik

2

Tony Hawk's Skateboarding
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Der Dreamcast-Skater gleicht spielerisch dem genialen Playstation-Original, wurde grafisch nur ein klein wenig aufgebohrt.

E | ca. 100 DM | Crave | 1-2 Spieler

+ Nach wie vor tolles Handling, super Soundtrack
- Nur hochauflösende, ansonsten wenig aufpolierte Grafik

1

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Stapf, Volker Weitz

The Dome Games

Trucks über die Piste

Abwechslung bringt Spaß, dachte man sich wohl beim Spielevertrieb THQ und hat deshalb einen ungewöhnlichen Spielemix zusammengestellt. In der Sammlung „The Dome Games" finden sich so unterschiedliche Genres wie Strategicals, eine Brettspielumsetzung, ein Rennspiel und eine Fußballsimulation.

Alle Titel haben dabei eines gemeinsam: Sie gehören zur Oberklasse der Computerspiele. **Ganz oben in der Wertungsklasse findest Du „Civilization II" von Kult-Entwickler Sid Meier.** Grafisch ist das Programm zwar von gestern, inhaltlich bietet das Eroberungsepos aber unglaublich viel. Vorsicht, Suchtgarantie!

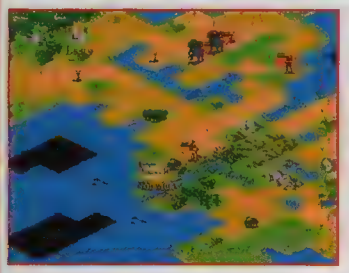
In Magic Bytes Rennspiel „N.I.C.E. 2" braust Du mit unzähligen PKW, Trucks und sogar Bussen über schön anzusehende Rennstrecken überall auf der Welt. Die Grafik ist schnell und ruckelfrei, die Steuerung schön präzise.

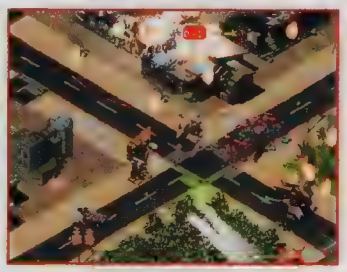
Hast Du bei den heißen Rennen zu viel Adrenalin freigesetzt, landest Du bei der Fußball-Simulation „Anstoss 2 Gold" schnell wieder auf dem Boden der Tatsachen. Nur mit kühlem Kopf, Augenmaß und Geschick als Manager kannst Du Deinen Lieblingsverein an die Spitze der Bundesliga führen.

Noch einen Tick ruhiger, aber nicht weniger spannend wirst Du bei „Monopoly" unterhalten. **Die gelungene Brettspielumsetzung ist hübsch anzusehen und ersetzt fehlende menschliche Partner durch clevere Computergegner.** – Die sind auch im Strategiespiel „Mech Commander" nicht schlecht. Hier führst Du gewaltige Kampfroboter in die Echtzeit-Schlacht.

Da auch noch der Preis der Sammlung freundlich stimmt: Greif bedenkenlos zu!

Spieletitel	Genre	Note
Anstoss 2 Gold	Simulation	2
Civilization II	Strategie	1
Monopoly	Brettspiel	2
Mech Commander	Strategie	2
N.I.C.E. 2	Rennspiel	2


Grafisch pfui, spielerisch hui: Sid Meiers geniales Strategiespiel „Civilization II"


Heiße Straßenkämpfe zwischen riesigen Battlemechs in „Mech Commander"

Besser als Ribbeck: Spielerkauf in der Fußball-Simulation „Anstoss 2 Gold"

PC PS N64 DC D

The Dome Games

Spielesammlung mit fünf Spielen

ca. 35 DM | THQ | 1-10 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte

Schmackhafter, kurzweiliger Spiele-Eintopf aus Zutaten quer durch den Software-Garten

2

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Abe's Oddysee	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 15 DM	1
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 50 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 60 DM	2
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	PC	Ascaron	ca. 20 DM	1
Autobahnraser 2 NEU!	Rennspiel	PC	Davilex	ca. 30 DM	4
Axis & Allies NEU!	Brettspielumsetzg.	PC	Hasbro	ca. 30 DM	2
Balls of Steel	Flipper	PC	GT Interactive	ca. 15 DM	3
Battle Isle 3	Strategiespiel	PC	Blue Byte	ca. 20 DM	3
Birth of Federation	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	3
Civilization II NEU!	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	1
Civilization: Call to P.	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Commandos – Director's Cut (dt.)	Echtzeit-Strategie	PC	Pyro/Eidos	ca. 50 DM	2
Dark Earth	Action-Adventure	PC	Kalisto	ca. 20 DM	3
Die Siedler III – Gold Edition	Echtzeit-Strategie	PC	Blue Byte	ca. 100 DM	2
Die Völker	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Drakan	Action-Adventure	PC	GT Interactive	ca. 50 DM	2
Earth 2150 v.2.0 NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Topware	ca. 50 DM	2
European Air War	Flugsimulation	PC	Microprose	ca. 30 DM	2
Flying Corps NEU!	Flugsimulation	PC	Empire	ca. 20 DM	2
Gorky 17	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 40 DM	3
Heart of Darkness	Actionspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Heavy Gear 2	Mech-Simulation	PC	Activision	ca. 30 DM	3
Hercules	Jump&Run	PC	Disney	ca. 30 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Heretic 2	Action-Adventure	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Indiana Jones 5	Action-Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Jagged Alliance 2	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 50 DM	1
Lucky Luke	Jump&Run	PS	Infogrames	ca. 50 DM	3
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Mech Commander	Echtzeit-Strategie	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
Mechwarrior 3	Mech-Simulation	PC	Microprose	ca. 30 DM	2
MediEvil	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Metal Gear Solid	Actionspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Monkey Island 3	Adventure	PC	LucasArts	ca. 30 DM	1
N..I.C.E. 2	Rennspiel	PC	Magic Bytes	ca. 20 DM	2
Outcast	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 40 DM	1
Schleichfahrt	3D-Action	PC	Blue Byte	ca. 20 DM	2
Septerra Core NEU	Rollenspiel	PC	Topware	ca. 50 DM	3
Silver	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 20 DM	2
Starcraft	Echtzeit-Strategie	PC	Blizzard	ca. 50 DM	1
Star Wars: Die dunkle Bedr.	Actionspiel	PC	LucasArts	ca. 50 DM	3
Star Wars – Episode 1: Racer	Rennspiel	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2
Tekken 3	Fightspiel	PS	Namco	ca. 50 DM	1
Tomb Raider II – Director's Cut	Action-Adventure	PC	Core/Eidos	ca. 50 DM	2
Wargasm	3D-Action	PC	DID/Infogr.	ca. 30 DM	2
Wheel of Time NEU!	3D-Action	PC	Infogrames	ca. 30 DM	1
Worms: Armageddon NEU!	Action-Strategie	PC	Microprose	ca. 30 DM	2

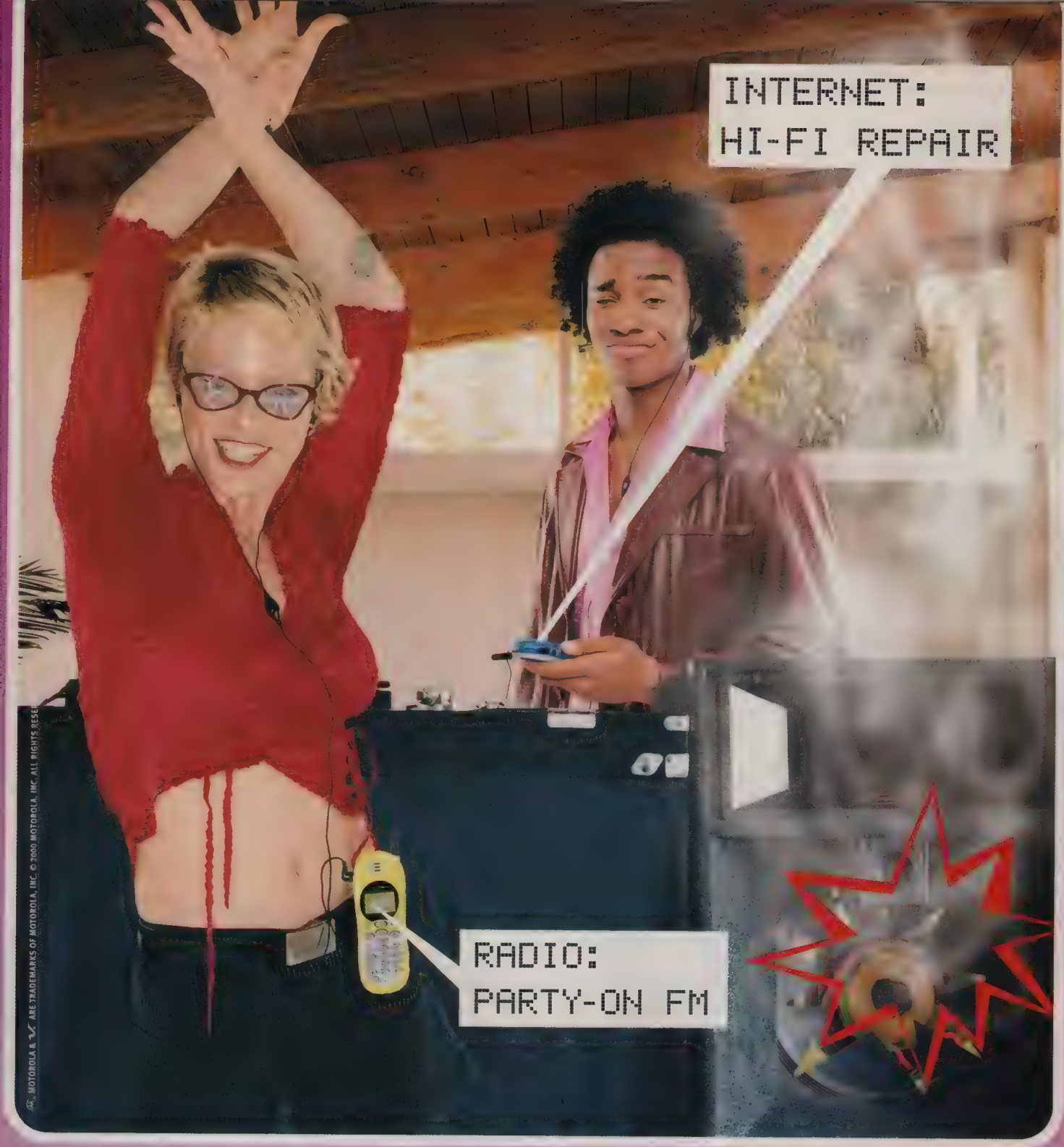
Deutsche Post World Net
MAIL EXPRESS LOGISTICS FINANCE

„Meine Bankverbindung? Freundschaftlich, entgegenkommend, kostenlos!"

Postbank Giro plus: Das Nulltarif-Konto* mit 1. Klasse Service für alle.
Kontoführung kostenlos, ec- oder Postbank Card kostenlos, Online- und Telefonbanking 24 Stunden täglich. Mit ca. 14.000 Filialen der Deutschen Post immer in Ihrer Nähe. Mehr unter 0180-30 40 500 (0,12 DM/40 Sek.) und www.postbank.de. *Für alle Privatkunden unter 26 Jahren.

Postbank
Die Bank fürs Wesentliche.

Pütz Werbeagentur



®, MOTOROLA & ✓ ARE TRADEMARKS OF MOTOROLA, INC. © 2000 MOTOROLA, INC. ALL RIGHTS RESE

V2288

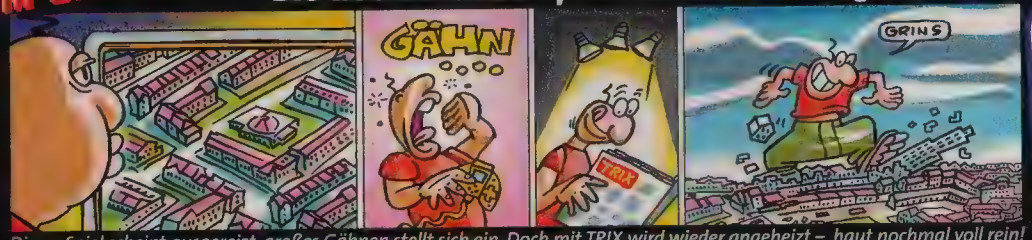
PHONE / FM RADIO / INTERNET

SOCIAL LIFE SUPPORT

www.sociallifesupport.de

MOTOROLA

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Dieses Spiel scheint ausgereizt, großes Gähnen stellt sich ein. Doch mit TRIX wird wieder angeheizt – haut nochmal voll rein!

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 54 **DURCHGESPIELT** — *Alle Spiele alphabetisch*

PC

Tomb Raider III: Director's Cut (2. Teil)
Wieder ist Laras gefährliche Suche nach einem Artefakt erfolgreich (ab S. 54)

Playstation

MediEvil 2 (1. Teil)
500 Jahre nach dem letzten Kampf muss Sir Daniel wieder auferstehen (ab S. 64)

Nintendo 64

Pokémon Stadium (1. Teil)
Fangt sie alle – und lasst Eure Monster in 3D miteinander kämpfen! (ab S. 70)

Dreamcast

Resident Evil: Code Veronica
Im neuesten Kapitel trefft Ihr auf jede Menge intelligente Rätsel (ab S. 76)

Seite 61 **PC**

Age of Wonders
Hype – The Time Quest
Nox
Rayman 2
Septerra Core
Star Trek – Der Aufstand
Thandor – Die Invasion

Seite 68 **PLAYSTATION**

Fear Effect
Killer Loop
Trick'n Snowboarder
Wu Tang – Shaolin Style

Seite 74 **NINTENDO 64**

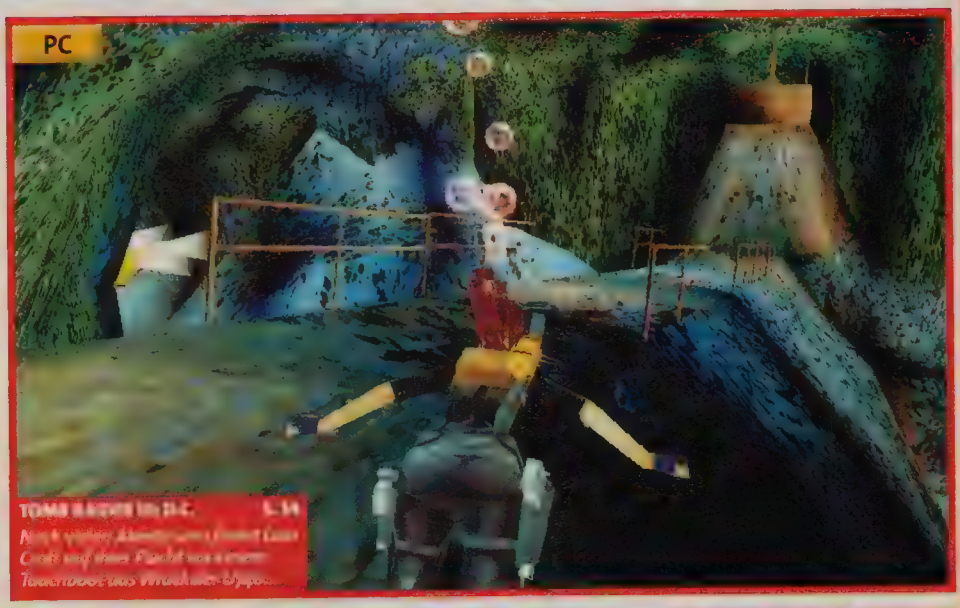
Paperboy
Toy Story 2

Seite 74 **GAME BOY**

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Evel Knievel
Papyrus

Seite 86 **DREAMCAST**

NBA 2K
Soul Reaver
Vigilante 8: Die 2. Herausforderung



8/00 TRIX VORSCHAU

Freut Euch auf weitere Tipps und Lösungen zu **MediEvil 2, ChuChu Rocket!, Vagrant Story, Pokémon Stadium, N.I.S.: Porsche*** und vielen weiteren Spielen!
*auf das nächste Heft verschoben

Das Heft 8/00 erscheint am 19. Juli

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Playstation)!

Code	Spiel	Beschreibung	System
346	F1 2000	Cheats, XPlodercodes	PC, PS
156	Half-Life Opp. force (dt.)	Cheats	PC
181	GTA 2	Cheats	DC
193	Resident Evil D.C.	Cheats, Komplettlösung	PS
147	Midtown Madness	Cheats	PC
206	Super Smash Brothers	Spieletüten	N64
180	RollerCoaster Tycoon	Cheats	PC
216	Resident Evil: Survivor	XPlodercodes	PS
192	WWF Smackdown	Spieletüten, XPlodercodes	PS

ACHTUNG: Neue Telefonnummer!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

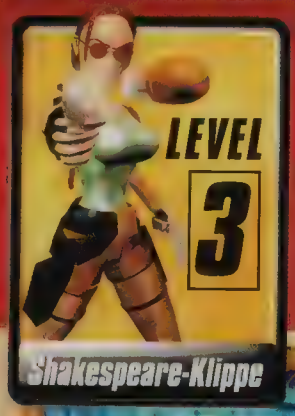
Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheitenliste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:

Er bekommt dann alle zwei Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

DIRECTOR'S CUT

The Lost Artifact (2)



Shakespeare-Klippe

Rüste Dich zum Endspurt! Das letzte Artefakt ist in Reichweite – auch wenn Lara schon mal den Raketenwerfer benutzen muss, um es zu erobern!

Sofort geht's weiter: Lara befindet sich nun an der Baustelle für den Eurotunnel.

Hinter dem LKW öffnest Du die Tür mit dem Schalter gleich daneben. Drei Mechaniker wollen Dich nicht weiterlassen...

Verschieb nun die bläuliche Kiste auf die Wand zu und zerre sie dann wieder zurück (siehe Bild). In dem Gitter liegt nun ein Loch, und Du findest eine Überraschung (Secret #1: großes Medipack, Gewehrmunition).

Im Kontrollraum schießt Du links das Gitter vor dem Feuer weg. Gut getimed musst Du nach oben laufen.

Beachte die Markierungen, die gegenüber vom Bohrschacht liegen. Springst Du schräg rückwärts auf die Innenseite der Schräge an dieser Stelle, kannst Du da eine Leiter hinabklettern. Aber mach schnell: Der Bohrer hat sich inzwischen in Gang gesetzt!

Am unteren Ende steigst Du links auf die Plattform und drehst Dich dann um. Sobald die Flamme nachlässt, hopst Du nach vorne.

Mit Anlauf geht's hinüber zu den Ventilatoren.

An dem Block rechts legst Du einen Hebel um.

Jetzt steigst Du auf den Block und kraxelst in den Lüftungsschacht (zwei Ratten). Benutz den Schalter an der Wand. Dann geht es weiter den Gang lang und ins Loch hinunter.

Lauf in den Gang rechts und durch den stillgelegten Ventilator. Klettere ins Loch und noch eine Ebene tiefer (nicht über die Leiter!). Du gelangst wieder zu dem tiefen Bohrschacht. Mit Anlauf schaffst Du es hinüber. **Mit einem schrägen Sprung kannst Du Dich auf den oberen Laufsteg hinaufziehen (siehe roter Pfeil).**

Nach der fiesen Feuerfalle kannst Du in den Tunnelschacht hinunterrutschen. Vorsicht auf den Gleisen, denn hier herrscht schon Fahrbetrieb!

Lauf nach links in den Tunnel hinein. Halte Dich ganz am linken Rand. **Sobald die Bahn kommt, musst Du zusätzlich noch die [Links]-Taste drücken!**

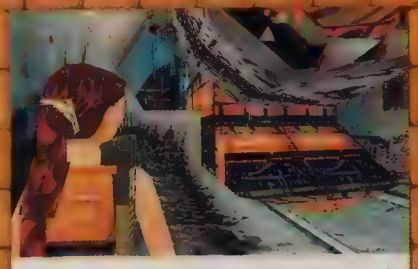
Ist der Zug vorbei, findest Du links einen Gang (Secret #2). Im nächsten Raum mit der altertümlichen Dampflok erwarten Dich ein Raketenwerfer und passende Munition.

Wieder im Haupttunnel öffnest Du die Tür mit dem Hebel. Dahinter empfängt Dich die übliche Mechaniker-Wachmann-Kombo. Schnapp Dir jetzt das Quad-Bike und düse die Rampe hinauf.

Mit Schwung fliegst Du durch den Tunnel und schanzt auf der anderen Seite über die Grube. Halte Dich dann rechts, um das große Loch zu umgehen. Nun geht's auf der linken Seite über den Abgrund und über eine Grube bis hin zu einem Zug. Schalte den Mechaniker aus.

Mit dem Bike heizt Du auf den Zug und dann über den Abgrund! Achte aber darauf, nicht in der brennenden Tonne zu landen. Fahr nun den Gang hinab.

Stell das Bike ab, marschiere auf die Rampe hinaus und lass Dich gleich links hinab. Jetzt erledigst Du alle Gegner in diesem Bereich. Rase dann mit dem Bike über die Rampe auf die andere Seite. Halte Dich an der Außenwand und umrunde die Grube. In der Nebenhöhle fährst Du in das Loch neben der Treppe.



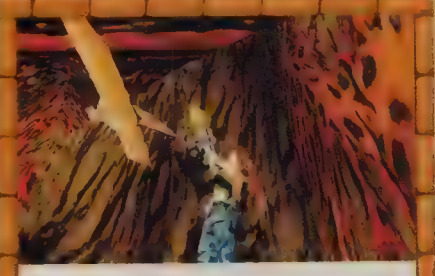
Jumpe über die Grube. Steig ab und leg den Hebel an der Säule um. Vom Steg schnappst Du Dir die **Bohrer-Aktivierungskarte.** Hast Du den Sprung über den Abgrund ausgeführt, verlässt Du Dein Bike endgültig. **Im übernächsten Raum bewachen zwei Mechaniker eine Tunnel-Bohrmaschine.** Leg im hinteren Teil der Maschine einen Hebel um.

Eine Luke gibt den Weg zu einem Kartenschlitz für die **Bohrer-Aktivierungskarte** frei. Der Bohrer öffnet den Weg.

Geh in die Öffnung im Boden, leg den Hebel um. Spring mit Anlauf über die Grube. Hol die **Pumpen-Zugangs-Disk.**

Geh nicht den Gang weiter! Dreh Dich vielmehr um und hüpf zu der Leiter, die Du ganz nach oben steigen musst.

Lauf ein Stück nach vorne, um eine weitere Leiter zu erklimmen. Dann ersteigst Du noch das Gerüst. Von hier kommst Du wieder zu dem Zug. **Daneben legst Du den Hebel für eine Toilette um. Hier kannst Du die Disk einsetzen.**



Hechte nun gekonnt ins Wasser ganz tief unten. Schwimm genau durch den Durchgang **(Secret #3).** Zieh Dich aus dem Wasser und lauf die Rampe hinauf.

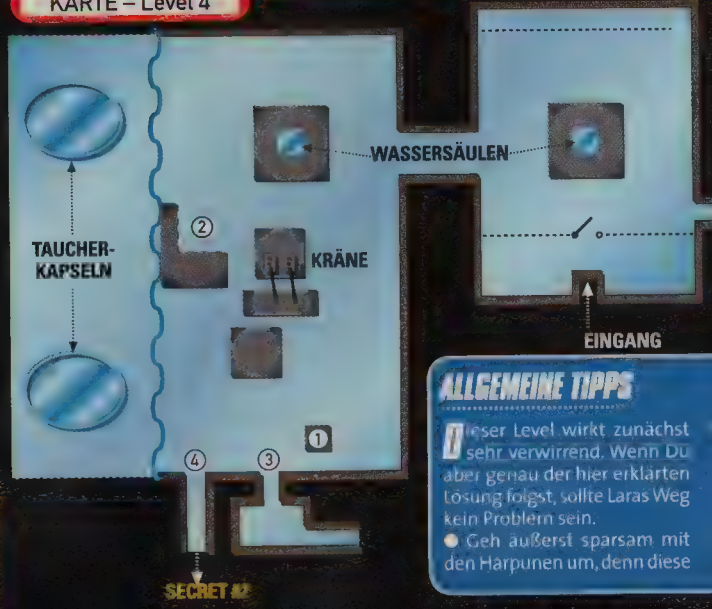
Wenn Du Dich vorarbeitest, wirst Du immer wieder von Pterodaktylen angegriffen, die Deine Heldin gemeinerweise in die glühende Lava schubsen wollen.

An einer Plattform in einer Ecke geht es anscheinend nicht weiter. Dreh Dich um und hangle Dich an dem Vorsprung in der Wand etwa bis zur Mitte vor.

Zieh Dich hoch und führe sofort einen Rückwärtssprung aus. Du landest in einem Durchgang, in dem ein großes Medipack liegt. **Auf der anderen Seite rechts gibt's ein weiteres großes Medipack zu erspähen.** Wenn Du es besorgst, greifen Dich zwei Pterodaktylen an.

Spring anschließend ins Wasser und schwimm wieder in das Hauptbecken zurück. Verlass den Level nun durch den Gang (unter Wasser!), in dem Du vorher die **Disk** gefunden hattest.

KARTE – Level 4



Präge Dir diese Karte genau ein, dann sparst Du Dir viel Zeit raubendes Rumgetauche!

ALLGEMEINE TIPPS

Dieser Level wirkt zunächst sehr verwirrend. Wenn Du aber genau der hier erklärten Lösung folgst, sollte Laras Weg kein Problem sein.

- Geh äußerst sparsam mit den Harpunen um, denn diese Waffe ist unter Wasser Deine einzige Verteidigung!
- Es ist fast unmöglich, dass Lara ertrinkt, denn eine rettende Möglichkeit zum Luft holen ist immer in der Nähe – Du musst sie nur finden.

Lauf einfach weiter, bis Du in den Raum mit dem Becken gelangst. Dreh an dem Speichenrad hinter dem Becken, um die Tür im Raum direkt dahinter zu öffnen. Nachdem Du den Soldaten in die ewigen Jagdgründe geschickt hast, kannst Du dahinter den Pool-Raum auf der Balustrade durchqueren.

Im nächsten Raum schlitterst Du elegant ins kühle Nass hinab. Den Hebel für den Ausgang aus dem Gitterkäfig findest Du auf der linken Seite.

Achtung, das ruft zwei Froschmänner auf den Plan! Verwende die Harpunen! Paddelst Du hinter der Gittertür direkt nach oben, findest Du an der Wand den Durchgang zu **Secret #1**. Du gelangst in den Bereich, den Du vorher schon aus einem Fenster sehen konntest.

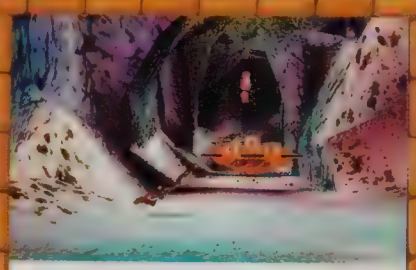
Die Strömung trägt Dich weiter. Am Boden ist ein Tunneleingang. Tauch dahinter für ein Medipack und Harpunen auf. Schwimm weiter, plätte den Wächter und kehre ins große Becken zurück.

Von der Gittertür aus gesehen, musst Du geradeaus schwimmen. Tauch in dem gelblichen Trichter nach oben.

In einer Nische drückst Du auf den Knopf, um im großen Becken die Tore zu öffnen. Spring dann wieder ins Wasser und tauch durch die eben geöffnete Röhre in ein neues Gebiet. Es gibt keinen Weg zurück! Erneut tauchst Du in dem Trichter nach oben. **In der Nähe des großen Medipacks warten zwei weitere Gegner. Mach sie platt.**

Schwimm nun zu ① (siehe Karte auf der vorigen Seite) und tauche auf. Dort kannst Du die erste **Stromkreis-Glühbirne** mitnehmen. Die zweite **Stromkreis-Glühbirne** gibt's, wenn Du außerhalb der Station nach oben schwimmst und dann in den Hohlraum ② in der Säule.

Setz die beiden **Birnen** nun in die Fassungen an einem der Fenster in der Station ein. **So öffnest Du die Tür bei ③. Begib Dich dorthin.** Von der Taucherkapsel kommen weitere Froschmänner.



Gleich neben Tür ③ ist ein Geheimgang ④, der zu **Secret #2** führt. Schwimm in das Loch im Boden, durch das Du zu einem Hohlraum gelangst (kleines Medipack, Fackeln, zweimal Harpunen).

Wenn Du im Kanal die Gewehr-Ammo aufsammeln willst, taucht ein rasend schnelles U-Boot auf. **Rette Dich in Richtung der Wand mit dem Hohlraum!** Don't panic: Der Fahrer des U-Boots hat Dir damit einen Gefallen getan und den Zugang zu einem großen Fund geöffnet!

Hier liegt nämlich das Wrack der U740 auf Grund. Auf ihrem Rumpf wartet die Desert Eagle mit zweimal Munition.

Nun wird es aber Zeit, den Weg bei ③ fortzusetzen. Den Soldat hinter dem Fenster lockst Du mit einem Schuss nach draußen. In dem Raum kannst Du dann einen Knopf drücken, der Dir das Weiterkommen im Gang ermöglicht.

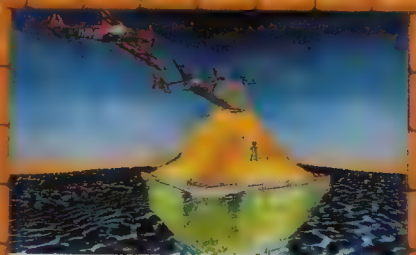
Dreh dort an beiden Speichenrädern, um im Becken zwei Tore zu öffnen. Kehr dann zurück in den Raum mit dem Knopf.

Tritt in der Mitte des Raums auf eine Bodenluke, die nach unten wegklappt und Dich so in das Becken befördert. Dort fühlen sich zwei mutierte Riesenfische wohl. Wenn Du schnell genug schwimmst, brauchst Du keine Munition an sie verschwenden.

Du kannst rechts von den Türen unter den Laufsteg schwimmen, um eine Öffnung zu finden **(Secret #3)**. **Hier liegen der Granatwerfer, Granaten und ein großes Medipack – ebenfalls bewacht!**

Schwimm zuerst in die rechte der zwei Türen. Die erste **Mutant-Probe** befindet sich dort. In der linken Tür holst Du die zweite **Probe** und folgst dem Gang.

Steig aus dem Wasser und marschiere die Rampe unter den Mutantenkammern hinab. Rechts und links hinter einer Kiste lassen sich beide **Proben** in die Wand setzen. **Nun steigst Du im Raum davor die Treppe hinauf.** Stopp: Bevor Du ins Wasser tauchst, sackst Du von den Plattformen noch nützliche Gegenstände ein!



Im Pool gibt's die **Hand von Rathmore** zu holen. Im nächsten Raum will Flipper mit Dir spielen, sodass Du Mühe haben wirst, den Hebel an der Wand umzulegen. Ist das geschafft, lauert im Raum danach ein Mutantenfisch. Du kannst aber auch gleich durch die Öffnung in der Decke schwimmen.

An der frischen Meeresluft angekommen, beobachtet Lara noch einen Dogfight am Himmel, bevor sie ihren Weg im Schlauchboot fortsetzt.

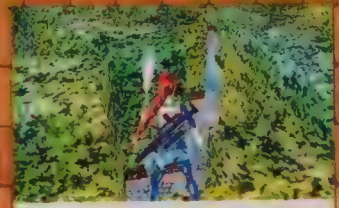
The Lost Artifact (2)

Lara hat mit ihrem Schlauchboot Schiffbruch erlitten. Rette deshalb die **Hand von Rathmore** aus der grünlich erleuchteten Ecke auf dem Meeresgrund.

Klettere die Leiter hoch – Du landest in einem Zoo. Such Deinen Weg, bis Dich zwei weiße Tiger angreifen. Da die berühmten Showmaster und Tierbändiger Siegfried und Roy nicht mitspielen, musst Du das selbst schaffen. Erklimme nun auf der rechten Seite die gewölbte Markise.

Hüpf in Richtung des Hausdachs mit der Laterne. Hinter den Pflanzen ist etwas verborgen: der **Zoo-Schlüssel**. Du kannst ihn der gebogenen Markise gegenüber zum Einsatz bringen.

Steig die Treppe hinab und leg unten den Hebel um. Er öffnet linker Hand den Zugang zum Tigerkäfig, den Du nun betrittst. Steig auf das geziegelte Podest und zieh Dich eine Ebene höher. **Hier wirst Du erst mal von zwei weiteren Tigern angegriffen!**



Keine Bange: Das nun folgende Labyrinth ist nicht groß! In der hinteren linken Ecke vom Eingang aus findest Du eine Rampe. Sie führt in den vorderen, leeren Teil des Tigergeheges.

Hinter dem hängenden Ast gleich nach der Rampe liegt der Zugang zu einem weiteren Geheimnis **(Secret #1)**.

Du befindest Dich nun in der Innenstadt. Achtung, wenn Du nicht aufpasst, nehmen Dir die Affen das kleine Medipack weg!

Am Sockel der Statue legst Du den Hebel um. Bei der Mauer über dem Steilhang findest Du ein großes Medipack und dreimal MP5-Munition.

In der vorderen rechten Ecke des Labyrinths liegt der Ausgang. **Ein Affe will den Vogelhaus-Schlüssel klauen – vereitle es!**

An der Wand gegenüber dem Eingang geht es durch die Öffnung. Ups, Du stehst auf einer Plattform und unter Dir drohen spitze Klingen – hangle Dich deshalb an der Decke bis zu einem Ast weiter.

Dreh Dich nach rechts, lass los, rutsch die Schräge hinunter, spring nach vorn und halte Dich sofort wieder fest.

Schwing Dich dann ganz nach links und lass Dich fallen. Erledige den Tiger.

Marschiere die lange Treppe nach oben und leg den Hebel neben der Tür um. Nachdem Du aus der großen Halle kommst, ziehst Du Dich gleich an der grauen Wand links nach oben. **Halt Dich am Seilzug fest und rutsche auf die Insel in der Mitte des künstlichen Sees hinab.**

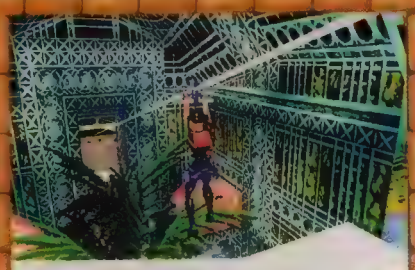
Plumps nicht ins Wasser, denn Du wirst dort sofort von gefährlichen Piranhas angefallen. Gleichwohl musst Du in das quadratische Becken direkt neben Deinem Landepunkt tauchen, um den zweiten **Vogelhaus-Schlüssel** zu bergen.

Lauf über die Holzplanken nach rechts, bis Du wieder auf die große Halle stößt. **An deren Ende ist das Gitter nun weg, und Du hast Zugang zu Secret #2 (großes Medipack, zweimal Desert-Eagle-Munition).** Es geht zurück zum See!

An dem Block legst Du den Hebel um, ziehst Dich hurtig hoch und sprintest auf das geöffnete Tor zu ([-]-Taste).

Kehr zurück ins Freie zu der gewölbten Markise und benutze darunter den **Vogelhaus-Schlüssel.** In der Voliere folgst Du dem Laufsteg bis zum Ende.

Dort erledigst Du die Geier und springst zuerst zum Stamm der Palme und dann zu der „gerippten" Pflanzenwand. Dreh Dich um und arbeite Dich nach links über das Blätterdach vor.



Nun ist die frei stehende Säule dran. **Ein weiteres Mal geht es geschwind mit einem Seilzug hinab.**

Neben der Säule verwendest Du den zweiten **Vogelhaus-Schlüssel.** Geh weiter in das nächste Gebiet. Steig dort aber nicht in das Loch im Boden, sondern in die Höhlung in der Wand **(Secret #3)**.

Am Fuße einer weiteren Säule geht es in das Loch im Boden. Das funktioniert allerdings nur, wenn Du bei **Secret #1** den Hebel umgelegt hast!

Auf Deinem Weg weiter nach unten findest Du Fackeln und drei Raketen.

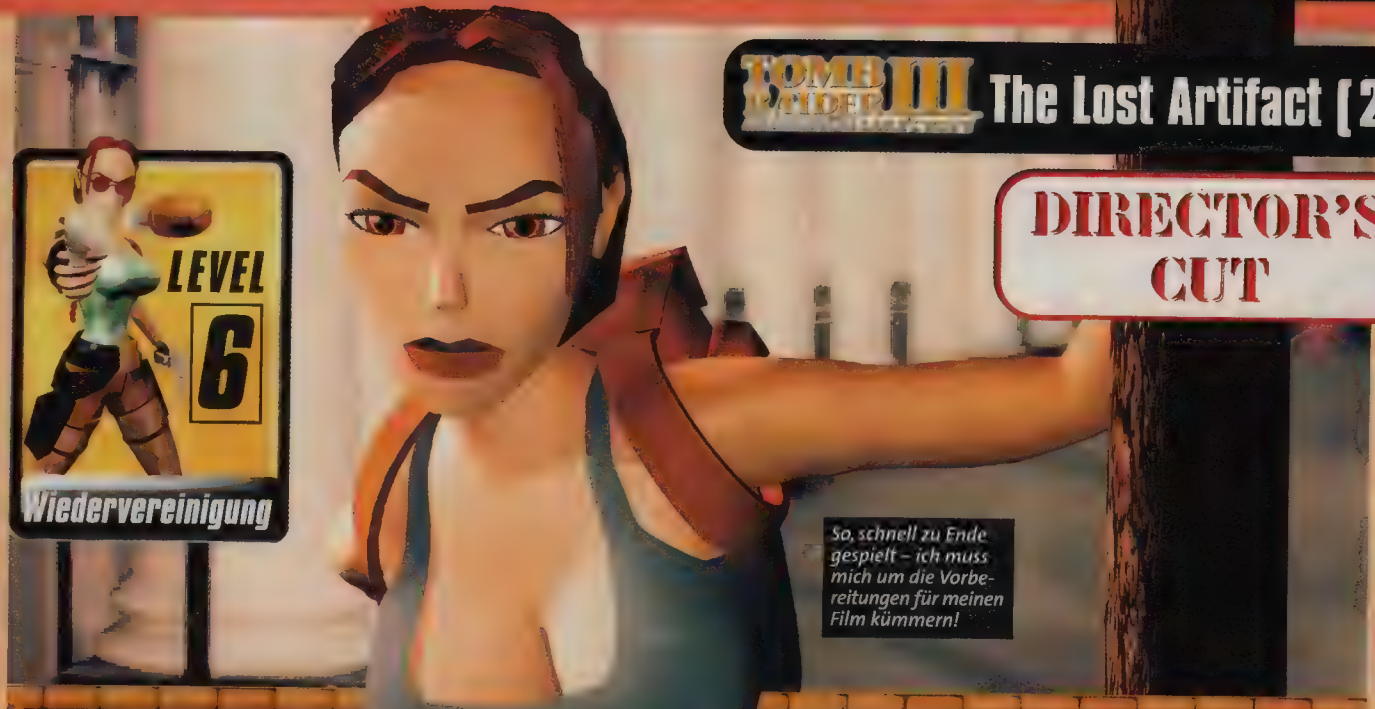
Spring auf der rechten Seite von der Plattform, sodass Du auf den Strand gelangst. Dort wirst Du von seltsamen Kreaturen angegriffen. Schnapp Dir die zwei großen Medipacks.

Erklettere danach die Riesenstufen. Eine Überraschung erwartet Dich oben.

Hüpf schließlich zu dem Wesen mit dem Loch in der Brust und setz dort die Hand von Rathmore ein.

Tomb Raider III – The Lost Artifact (2)

DIRECTOR'S CUT



So, schnell zu Ende gespielt – ich muss mich um die Vorbereitungen für meinen Film kümmern!

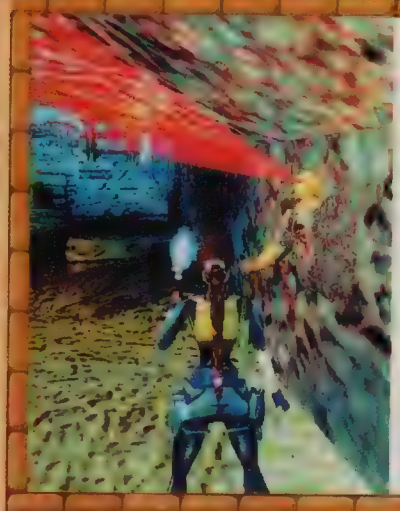
Geh sofort aus dem Weg, denn eine gigantische Steinkugel möchte Lara platt machen. Im ganzen Gebiet sind Geschenke verstreut. Achte aber auf die zweite Steinkugel, die aus der anderen Richtung anrollen wird.

Wenn Du die breiten Treppenstufen erklimmst, erwarten Dich schon zwei Fackelträger. Danach gelangst Du in eine Höhle mit schwebenden Menschenopfern. Du kannst den scheinbar bodenlosen Abgrund überqueren, indem Du eine Fackel anzündest. **Im Fackellicht kannst Du die jeweils nächste Plattform ausmachen.**

Hechte von der letzten Plattform aus zu dem hin und her schwingenden Feuerbecken.

Mach einen Sprung aus dem Stand zur nächsten Plattform. Bald tritt Dir die schon aus dem Hauptspiel bekannte Sophia Leigh entgegen. Sie ist auf normalen Wege nicht zu besiegen!

Lauf rechts um die Säule herum und sause dann nach oben. **Nimm das kleine Medipack in Besitz und stell Dich im Anschluss daran hinter den im Bild gezeigten Steinblock.** Du erkletterst ihn in einem günstigen Moment, um eine Ebene höher zu kommen.

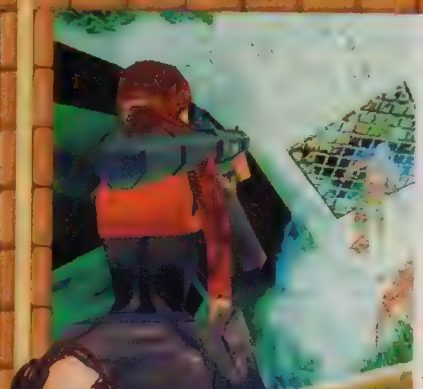


Jumpe nun zu den zwei Türen mit dem sympathischen Totenkopfsymbol. Leg dazwischen den Hebel um. Eine Horde der Fackelträger erwartet Dich schon dahinter. Mit der Desert Eagle zeigst Du ihnen, was eine echte Eidos-Heldin ist.

Lauf genau im richtigen Augenblick um die Ecke an dem Feuerbecken vorbei.

Neben der Treppe legst Du den Hebel um, dann marschierst Du sie hinauf.

Arbeite Dich über die Laufstege auf die andere Seite des Beckens vor. Gib Acht auf Sophias Schüsse!



Stell Dich so unter die Kante, dass Sophia Dir nichts anhaben kann. **Anschließend brate ihr eins mit dem Raketenwerfer über! Guter Schuss!** Greif Dir die **Hand von Rathmore.**

Verlass den Level dann durch die neu geöffnete Tür und rutsche entspannt die Rampe hinab in das Wasserbecken. Du wirst am Strand schon erwartet!

Text: Martin Metzler

nixfuerlutscher.de
Langnese
Solero
SHOTS
Vorsicht:
Du kannst in ein Spiel geraten, das nichts für schwache Nerven ist, und einen Preis gewinnen, der supergeil und absolut nix für Lutscher ist.
Also, überleg dir sehr genau, ob du mitmachst.
The drink effect you don't expect.

Evil bitch

3.Tag:
Wir sind in einen Hinterhalt der Untoten geraten. Über die Hälfte meiner Truppen wurde niedergemetzelt. Mit dem kleinen Waldstück, in dem wir uns verschanzt haben, scheint etwas nicht zu stimmen; die beiden Späher, die ich vor 2 Stunden ausgesandt habe, sind immer noch nicht zurückgekehrt. Ich kann nur hoffen, dass es mir Kraft meiner in tausend Schlachten erlangten Erfahrung gelingt, uns hier irgendwie lebend herauszuführen.

- →Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen
- →Detailgetreu gestaltete 3D-Effekte
- →Kampagne aus 6 Kapiteln mit verschiedenen Episoden, die dem Spieler die Wahl zwischen Gut und Böse lassen
- →Ausgezeichnete KI erlaubt den Einheiten diffizile Entscheidungen selbst zu treffen
- →Der Szenario Editor bietet die Zusam[illegible]
- →9 Heldenrassen mit spezifischen Eigenschaften
- →Fortschrittliches Magie-System mit 8 Magie-Klassen und mehr als 80 Zaubersprüchen
- →Größere Abwechslung und Herausforderung durch die 10 Siegesbedingungen für Einzel- und Multiplayer
- →Ressourcen werden automatisch zugeordnet, dadurch entfällt langwieriges Ressourcenmanagement
- →Bis zu 6 Spieler via IPX und 4 Spieler via Internet
- →Random Map Generator bietet dem Spieler viele Maps unterschiedlicher Größe und Gestaltung, um Kämpfe auszutragen

www.warlordsbattlecry.de

weitere Informationen unter:
01 805-842 68 42 (0,24/Min)

SIERRA

D-OFFROAD

Age of Wonders

Zuerst startet Ihr das Spiel mit dem Befehl „**aow.exe beatrix**". Drückt dann während des Spiels die Kombination **[STRG]+[SHIFT]+[C]**. Eine Glocke erklingt als Bestätigung. Noch während des Glockenklanges müsst Ihr jetzt einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Cheats

1000 Goldstücke erhalten:
gold

1000 Mana-Kristalle erhalten:
mana

Kampf-Nebel ausschalten:
fog

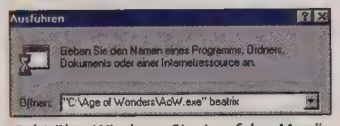
Ganze Karte aufdecken:
explore

Alle Zaubersprüche erforschen:
research

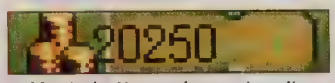
Alle noch freien Städte besetzen:
towns

Level gewinnen:
win

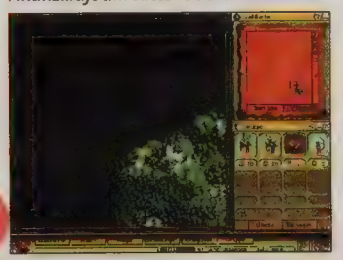
Level verlieren:
lose



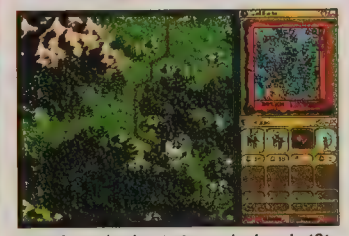
Geht über Windows-Start auf den Menüpunkt „Ausführen" und startet das Spiel in seinem Installationsverzeichnis



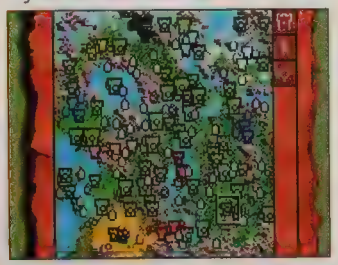
***gold**: Wie der Name schon sagt – mit jeder Cheat-Eingabe erhöht Ihr Eure Finanzkraft um satte 1000 Goldstücke*



Wollt Ihr etwas mehr sehen? Gebt...



*...**explore** als Cheat ein, und schon heißt es freie Sicht nach allen Seiten*



***towns**: „Es gab so viele herrenlose, graue Städte, die musste ich einfach begrünen!" (Zitat Waldmeister, der Eroberer)*

Hype – The Time Quest

Gebt die nachfolgenden Codes einfach während eines laufenden Spiels ein.

Cheats

Volle Lebensenergie:
leben

Volle Magie:
druidik

Volle Panzerung:
protek

Energie lädt sich beim Stehen auf:
littletroll

Magie lädt sich beim Stehen auf:
littlegogoud

Die Anzahl der Gegenstände im Inventar um eins erhöhen:
grolot

Unendlich Pfeile:
houdini

Unendlich Magie:
hermetik

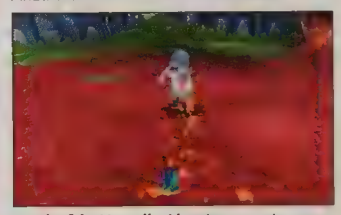
Laufschuhe bekommen:
pouletfrit

Zufällige Anzahl Plastiks bekommen:
frik

Alle Zaubersprüche:
therezougo

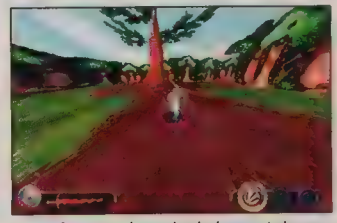
Kameraperspektive ändern:
tunnel

***grolot**: Mit jeder Eingabe wird die Anzahl aller Items um Eins erhöht*



***pouletfrit**: Um alle Abenteuer gut zu bestehen, ist auch gutes Schuhwerk nötig!*

***therezougo**: Wie durch Zauberei ist Euch nun jede Magie zu Eigen*



***tunnel**: Normalerweise bekommt den Tunnelblick ja nur, wer zu lange in den Flaschenhals geschaut hat*

Nox

Drückt während des Spiels **[F1]**, um die Konsole aufzurufen. Gebt dort den Code **racoiaws** ein, um die Cheats zu aktivieren. An der gleichen Stelle können nun folgende Codes eingegeben werden:

Cheats

Unbesiegbar:
set god

Gesundheit wieder aufladen:
cheat health

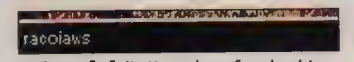
Mana wieder aufladen:
cheat mana

Erfahrungsstufe einstellen:
cheat level <1-10>

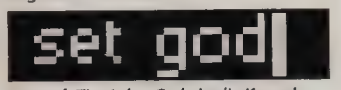
Macht der Zaubersprüche einstellen:
cheat spells <1-5>

Gold beschaffen:
cheat gold <Wert>

Liste der Cheats einblenden:
help cheats



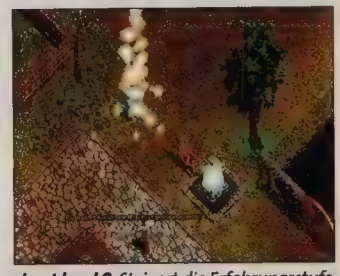
*Ruft mit **[F1]** die Konsole auf und gebt dort **racoiaws** ein – ab jetzt könnt Ihr ungehemmt schummeln*



***set god**: Tippt den Code in die Konsole...*

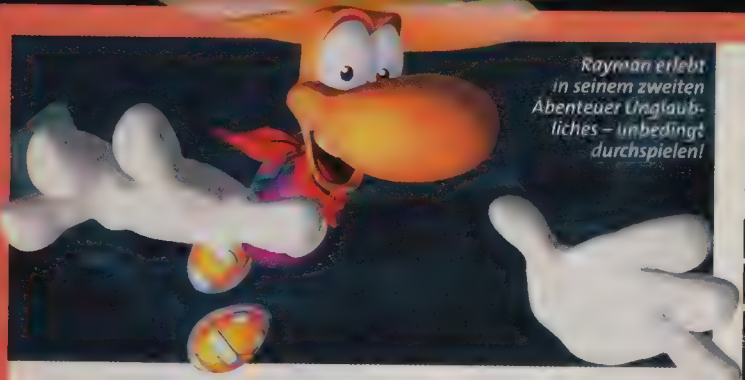
...die schriftliche Bestätigung erfolgt sogleich (aber eigentlich müsste man auch so merken, dass man auf einmal mit göttlichen Kräften gesegnet ist)

***cheat gold 70000**: Nehmt Euch der mageren Goldvorräte von nur 133 Stück an und stockt sie gewaltig auf*



***cheat level 8**: Steigert die Erfahrungsstufe ohne schmerzhafte Selbsterfahrung!*

„Nox": Sorry Lady, nettes Tattoo, aber ansonsten bist du mir etwas zu hart gestylt



Rayman erlebt in seinem zweiten Abenteuer Unglaubliches – unbedingt durchspielen!

Rayman 2

Drückt während des Spiels **[ESC]**, um das Menü anzuzeigen. Gebt dort einen der nachstehenden Codes ein.

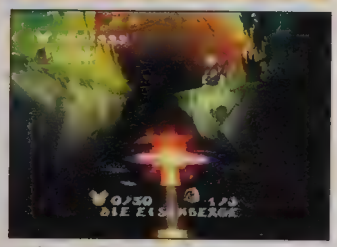
Cheats

Mehr Lebensenergie:
gimmelife

5 Lums bekommen:
gimmelumy

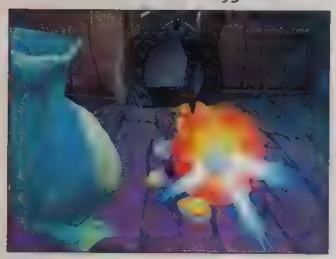
Power-Faust:
glowfist

Levelauswahl:
gothere

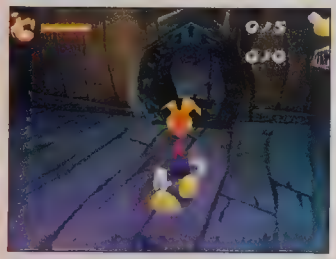


***gothere**: Wählt einen beliebigen Level...*

...springt in unentdeckte Weiten und stellt Euch immer neuen Aufgaben...



***glowfist**: ...die Ihr manchmal mit der Power-Faust ein bisschen leichter löst*



***gimmelife**: Und wenn es etwas eng wird – das essenzielle Quäntchen Lebensenergie ist nur schlappe zehn Tasten entfernt*

Septerra Core

Drückt während des Spiels **[F12]**, um die Konsole zu öffnen. Gebt dort das Wort **imarealweenie** ein und bestätigt mit **[RETURN]**. Nun gebt Ihr die aufgeführten Codes ein, die auch alle mit [RETURN] bestätigt werden müssen.

Cheats

Hit-Points anzeigen:
enemies

Sichtlinien anzeigen:
sight

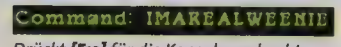
Debug-Modus einschalten:
spy

Gegnerische Intelligenz abschalten:
makethemstopmommie

Untertitel ausschalten:
hidetext

Bilder pro Sekunde anzeigen:
fps

Bitmap-Datei der Karte herstellen:
mapmaker

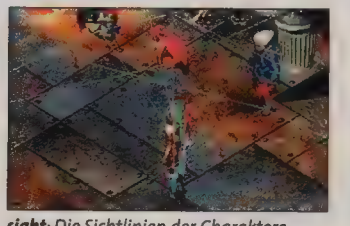


*Drückt **[F12]** für die Konsole und gebt dann **imarealweenie** ein...*

***enemies**: ...ab jetzt könnt Ihr in die Konsole Cheats wie diesen tippen, der...*

...bei allen Feinden die Trefferpunkte zeigt

***spy**: Durch den zugeschalteten Debug-Modus gibt es weitere Informationen*



***sight**: Die Sichtlinien der Charaktere werden grafisch dargestellt*

Star Trek – Der Aufstand

Gebt einfach einen der Codes während eines laufenden Spiels ein, um den jeweiligen Cheat anzuschalten.

Cheats

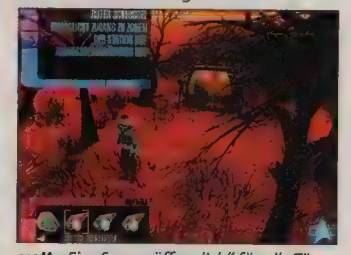
Unbegrenzte Lebensenergie:
kirk

Hydrospray erhalten:
bones

Alle Schlüssel und Zugangskarten:
scottz

In den nächsten Level springen:
spock

***kirk**: Klar, dass der Cheat für unbegrenzte Lebensenergie so lautet – nach allem, was Kirk schon durchgemacht hat!*



***scottz**: Ein „Sesam öffne dich" für alle Türen*

Supreme Snowboarding

Gebt die Codes im **Hauptmenü** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Bei richtiger Eingabe der Codes ertönt ein Schafblöken.

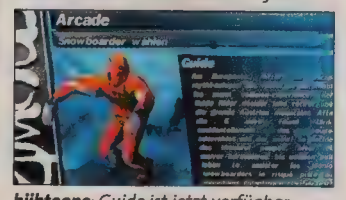
Cheats

Den Bonus-Fahrer Guide freischalten:
hiihtoope

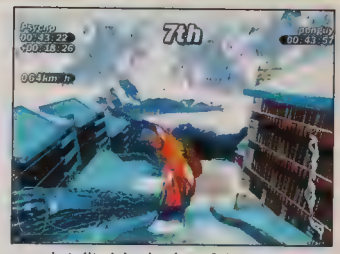
Schwere Strecken freischalten:
elee

Debug-Modus freischalten (während des Spiels mit **[E]** aufrufen):
imhotepmaailmojentuhoaja

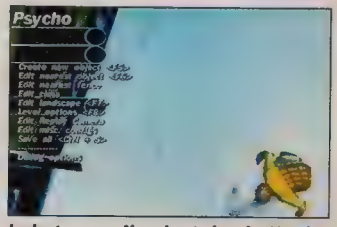
***elee**: Gebt den Cheat im Hauptmenü ein, und es werden weitere Strecken frei*



***hiihtoope**: Guide ist jetzt verfügbar...*



...und stellt sich gleich auf der schweren Gebirgspiste einigen harten Passagen



***imhotepmaailmojentuhoaja**: Yo, ab jetzt könnt Ihr viele Sachen im Spiel verändern (oder verpfuschen), wenn Ihr mit **[E]** den Debug-Modus aufruft*

Thandor – Die Invasion

Drückt während des Spiels **[RETURN]** und gebt anschließend **„Oh grosser Thomas, erlöse mich!"** (kein Witz!) ein. Eine Bestätigung erscheint am oberen Bildschirmrand. Ab nun könnt Ihr die Tastenkombinationen benutzen, um die Funktionen zu aktivieren.

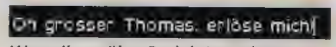
Cheats

Gesamte Karte aufdecken:
[STRG]+[ALT]+[V]

Schnelles Erforschen und Bauen:
[STRG]+[ALT]+[Z]

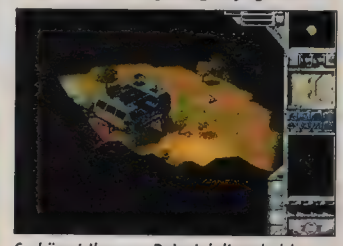
1000 Einheiten Xenit bekommen:
[STRG]+[ALT]+[X]

1000 Energie-Einheiten mehr:
[STRG]+[ALT]+[E]

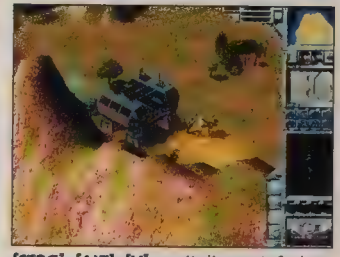


Wenn Ihr es über Euch bringt, dieses Hilfe-Gewimmer genau so einzutippen...

...dann wird Euch gnädig Hilfe gewährt



So könnt Ihr zum Beispiel diese kohlrabenschwarz vernebelte Mini-Karte...



***[STRG]+[ALT]+[V]**: ...mit dieser einfachen Tastenkombination aufdecken*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

MediEvil 2

TEIL 1

Lord Palethorn holt die Untoten aus der Gruft: Damit die Geister wieder ruhig schlafen können, greift Sir Daniel zur SCREENFUN und folgt dem kürzesten Weg zur Kathedrale des Bösen.

„MediEvil 2" ist noch größer und schöner und bietet mehr Rätsel als der Vorgänger

Hüpfpassagen, Duelle und Echtzeit-Puzzles: Sir Daniel Fortesques zweites Abenteuer fordert alle Joypad-Talente. **Auf diesen Seiten verraten wir Dir den schnellsten Weg und die Lösung für alle Rätsel bis zum Kampf mit dem Grafen.**

Dabei beschränken wir uns darauf, alle unbedingt nötigen Gegenstände zu zeigen, erwähnen Standard-Extras (Heiltränke, Waffen und Schilder) aber nur im Ausnahmefall.

Meist weisen wir aber auf den Fundort der Level-Kelche hin, die zum Sieg zwar nicht unbedingt nötig sind, im Austausch gegen neue Waffen das Überleben aber gehörig erleichtern.

Auch die Endgegnerschlachten erklären wir nur dann im Detail, wenn Du neben Kampfgeschick auch spezielle Tricks zum Sieg benötigst.

Bei jedem Abschnitt erfährst Du noch, was Winston zum jeweiligen Level zu sagen hat: Eilige Zeitgenossen sparen sich die ständige Anrufung des Geistes und erhalten Winstons komplettes Know-how damit in Kurzform und auf einen Blick.

Winston ist der heimliche Boss: Statt selbst zu agieren, sagt er Dir, was Du tun sollst

1) Das Museum

Dieser Abschnitt wird Dir im Handbuch beschrieben, deshalb fassen wir uns kurz: Weiche den Zombies aus, wo Du kannst. Lass alles leben, was Dich nicht angreift – Du sollst einen Auftrag erledigen und nicht sinnlos herummetzeln!

Das **Schwert** holst Du aus dem Glaskasten im zweiten Raum, den **Schlüssel** findest Du ein paar Räume weiter. Im Treppenhaus lagern eine Energieflasche und Geld. **Pistole** und **Kupferschild** (in der ersten Kiste) findest Du im ersten Stock.

Bevor Du durch die Tür gehst, überwindest Du auf der Balustrade einen Abgrund im Sprung und holst Dir die zweite Flasche, damit Du Dich nicht verletzt der Drachenbrut stellst. Nachdem Du drei Baby-Drachen erledigt hast, marschierst Du über die Statue zur grünen Heilflamme. Die zwei Grenadiere umkreist Du schlagend.

Die Schwachstelle des ersten Endgegners ist sein Hinterkopf: Erst kletterst Du dem Dino auf den Rücken...

...danach hast Du auf der Balustrade die ideale Schusslinie. Vergiss nach dem Sieg die Heilflasche nicht!

Danach aktivierst Du die Kanone, wie in der Anleitung beschrieben: Die **Fackel** liegt im Display-Room, die **Kanonenkugel** im Garten gegenüber. Der gesuchte **Dinoschlüssel** befindet sich oben auf der Balustrade – beseitige vor dem Aufstieg noch die nervigen Kanoniere.

Im ersten Level gibt Winston noch massig Tipps: Er rät, beide Hände zu belegen und erklärt, wie Du dann zwischen zwei Waffen umschaltest. An anderer Stelle warnt er vor Abnutzungserscheinungen Deines Schildes, das Du mit der Ⓐ-Taste benutzt. Außerdem macht er Dich mit dem Klettern vertraut und stellt Dir den ersten Trödler vor.

Auch manche Gegner tragen Schwerter

2) Kensington

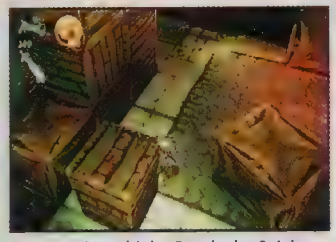
In der englischen Ortschaft treiben Zauberer mit Zombie-Gefolge ihr Unwesen. Die Hexer sind zwar transparent und in dieser Form unverletzlich, können Dich aber ihrerseits sehr wohl mit Stockhieben erwischen. Erst wenn Du alle vier Zombies eines Hexenmeisters besiegt hast, kannst Du ihn töten – vernichte alle!

Nahe dem Fluss entdeckst Du hinter der Mauer einen **Hebel**: Er senkt eine Plattform, die Dich ins Innere des Lagerhauses bringt. Dort verschiebst Du erstmals Kisten und kommst so an den gesuchten **Schlüssel.**

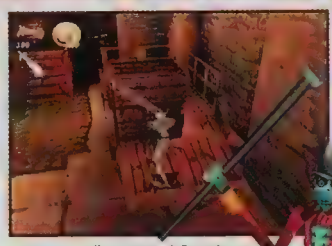
Die herrenlosen Zombies, die Dich von nun an nerven, umläufst Du am besten. Durchquere das Depot-Areal (gleich nach dem Tor nach links) und Du findest den schwer bewachten **Rathausschlüssel.**

Im gleichen Raum steht eine dunkle Truhe – die einzige bewegliche Kiste. Schieb sie auf den Karren und spring in die Öffnung an der Wand.

Erst wenn Du alle vier seiner Zombies besiegt hast, wird der elegante Hexenmeister im Frack verwundbar



Das erste Verschiebe-Puzzle des Spiels erwartet Dich in einem düsteren Lagerraum in Kensington...



...wenig später musst Du eine dunkle Kiste auf den Karren schieben, um den Raum zu verlassen

Die wichtigste Hilfestellung von Winston ist ein Hinweis auf die zahlreichen Schiebe-Puzzles des Spiels. Dein neu erlerntes Wissen wendest Du noch im selben Raum erstmals an.

Die Zombies haben eine sehr geringe Lebenserwartung!

3) Der Jahrmarkt

Auf den Wegen und Wiesen dieses Abschnitts findest Du kaum Interessantes, erst wenn Du die Zelte betrittst, kommst Du weiter.

Den chinesischen Zauberer besiegst Du im Moment seiner magischen Konzentration, wenn er seine halbtransparente Kontur verliert und kurzzeitig massiv wird.

Auf der Suche nach dem Elefantenschlüssel triffst Du kurz darauf nochmals auf den Zauberer, und zwar im Zelt nahe der beiden Steinstatuen.

Übrigens, wer nach dem Sieg die bärtigen Frauen des Zelts belästigt, bekommt es mit einer Horde wütender Kobolde zu tun.

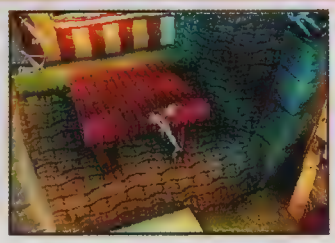
Verlässt Du das Zelt durch den Hintereingang, findest Du das von Winston angekündigte Trampolin. Schaffst Du den ersten schweren Sprung des Spiels, gelangst Du zu einem mit Trampolinen gepflasterten Abgrund (den Du vorerst nicht beachtest), dann in eine Werkstatt (auf der Balustrade steht der Kelch der Seelen), sowie in den Laufstall eines Elefantenroboters. Wie der Drache im Museum erwischst Du auch dieses Ungetüm von hinten, denn seine Achillesferse ist der Reiterstand. Als Siegesprämie für Deinen Erfolg bekommst Du **einen der beiden Schlüssel.**

Wo gibt's den zweiten? Ganz klar, Du musst den oben erwähnten Abgrund mit präzisen Sprüngen auf die freistehenden Trampoline überwinden und stellst Dir dafür die Kamera vor jedem Sprung in den idealen Blickwinkel. Mitten in dieser knifflig Sprungpassage wirst Du von hüpfenden Kobolden angegriffen – erlege sie, bevor Du den Sprung auf die letzten Plattformen wagst.

Springe ins Grün (nicht auf die Bühne) und folge dem Hochplateau bis zu einer Tür im Fels: Dahinter erwarten Dich der zweite Elefantenroboter sowie der **zweite Schlüssel.**

Das Abschlussgefecht gewinnst Du auf indirekte Art und Weise, nämlich indem Du die drei Flugvehikel auf den Obermotz fallen lässt – lege dazu die entsprechenden **Hebel** um, sobald der Feind vorbeimarschiert.

Hol Dir dann den **Kelch der Seelen** und kehre zum Professor zurück.



Der Sprung in den zweiten Jahrmarktabschnitt wirkt unmöglich, ist mit Anlauf und präzisem Absprung aber zu schaffen

Das Ungetüm ist gegen Waffen immun – benütze die Hebel, um die hängenden Flugvehikel auf Deinen Feind zu senken

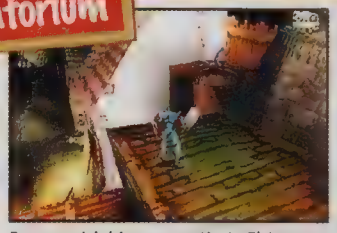
Mit dem hilfreichen Geist plauderst Du über die Ziele der Kobolde. Außerdem erklärt Dir Winston noch den Trampolinsprung: Halte die Sprungtaste gedrückt, und Du hüpfst immer höher.

4) Greenwich Observatorium

Als Erstes holst Du Dir Deinen **Kopf** zurück, er liegt auf dem Dach des Observatoriums und ist via Leiter leicht zu erreichen. Du benötigst ihn am alten Hafen, wo Dich im Maschinenraum eines Schiffs ganz am Ende der Docks ein Rätsel erwartet. Leg Deinen **Kopf** in die Öffnung in der Wand und hämmere alle vier **Anzeigen** ganz nach oben – die Zugbrücke im Hafen senkt sich.

Über drei Schiffe und einen Schuppen kommst Du aufs Wrack mit dem gesuchten Kelch. Noch ist er nicht gefüllt. Lege den **Hebel** auf dem Schuppen um und beobachte, wie sich ein Steg aus dem Wasser hebt.

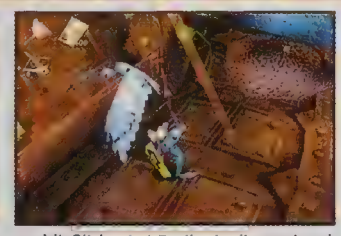
Das allein scheint Dir nicht zu helfen, den der Abgrund zwischen dem auferstandenen Steg und der Einbuchtung, die Dich aufs finale Kriegsschiff trägt, ist riesig. Am besten trainierst Du im Hafen den Mega-Sprung aus dem Temposprint – damit und mit dem richtigen Anlaufwinkel klappt's.



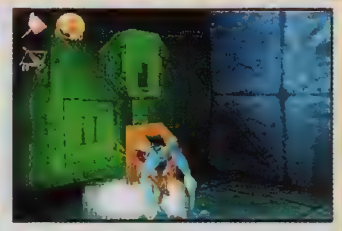
Es muss sich hier um mutierte Elstern handeln, denn Vögel klauen Dir den Kopf: Hol ihn Dir immer wieder zurück...

Vom Kriegsschiff kommst Du in den letzten Hafenabschnitt und metzelst Dir dort den **Kelch** frei – Schikane ist, dass Du jetzt wieder zurück musst, um Dir das Prunkstück zu holen.

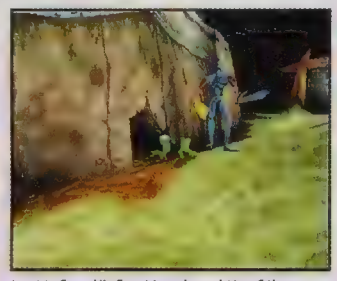
Winston plaudert über diebisches Federvieh und darüber, dass Du mit dem Kopf im Inventar bestimmte Puzzles lösen kannst. Außerdem erinnert er Dich an den Kelch der Seelen.



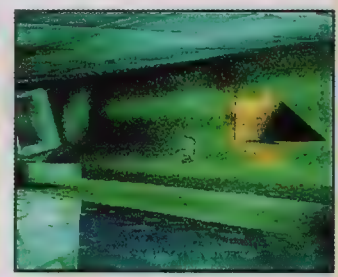
...schließlich wirst Du ihn in diesem Level noch mehrmals brauchen, um verschiedenste Aufgaben zu erledigen



Hast Du Deinen Kopf in einer Wandöffnung hinterlegt, hämmerst Du vier Anzeigen aufs Maximum



Im Hafen dürfen Hand und Kopf ihre erste körperlose Mission erleben: Eines der Wracks hat eine kleine Öffnung...



...im Inneren erwartet Dich unter anderem eine knifflige Sprungpassage. Beachte, dass auch Deine Finger sprinten können!

5) Marine-Akademie

Ganz oben auf dem Dach der Schiffsburg findest Du ein prächtiges Fluggefährt.

Dank der **Fackel** an der Wand ist das Feuer unterm Ballon schnell entzündet, doch noch lodern die Flammen zu schwach. Du brauchst also unbedingt einen **Blasebalg**!

Diesen bekommst Du erst, wenn Du das Rätsel im ersten Stock des maritimen Bauwerks löst: Die drei **Hebel** bewegen einen Taucher über dem Becken. Durchsuche mit dieser Vorrichtung das Wasser ganz genau, und Du findest nahe der Mitte das benötigte Werkzeug.

Installiere anschließend den Blasebalg in der Gondel des Ballons und springe mehrmals drauf herum: Das Feuer wächst durch die verbesserte Luftzufuhr, Dein Fluggefährt hebt ab.

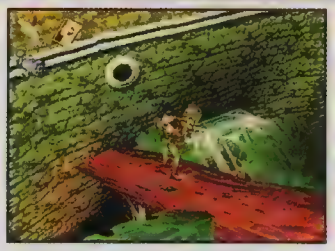
> Kaum Infos aus dem Jenseits: Winston verrät Dir zwar, dass Du für den Ballon Feuer brauchst, schweigt sich über den Blasebalg aber aus.

Um die viel zu kleinen Flammen unterm Ballon anzufeuern, brauchst Du logischerweise einen Blasebalg...

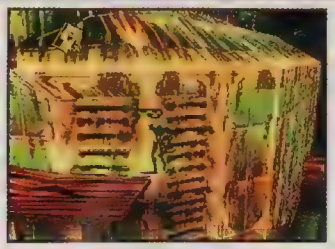
...für den Du im Erdgeschoss mit drei Hebeln einen Taucher bewegen musst, der das Wasserbecken absucht

6) Kew Gardens

Vertausche die Waffe in der Hand gegen ein heilendes Serum, um infizierte Menschen zu retten



Das Glashaus ist unzerstörbar, doch wenn Du weiterkletterst, erreichst Du eine Brüstung, die...



...nach draußen aufs Baugerüst führt. Du kommst aufs Dach und in einen Raum mit der gesuchten Wasserpumpe

Am Tag, als der Regen kam: Hast Du das Ventil angeschlossen, werden die Pflanzen des Gewächshauses zu Kletterhilfen

Verarbeite die Kürbisgegner zu Serum!

> Der Geist warnt Dich vor den mutierten Pflanzen und erklärt Dir außerdem, wie Du infizierte Menschen mittels eines Antiserums rettest.

Angriff der Killerkürbisse: In diesem Level wenden sich verhexte Pflanzen gegen alle Menschen. Um diese kurz vor ihrer Verwandlung in Kürbiswesen zu retten, nimmst Du statt einer Waffe das **Serum** in die Hand, das Du aus vernichteten Kürbisfeinden gewinnst. Davon gibt's wirklich reichlich.

Schnappst Du Dir den **Schlüssel zum Schuppen,** purzelt ein Riesenkürbis auf Dich hinab. Bist Du dieser Falle ausgewichen, holst Du Dir das **Ventil** aus dem Schuppen.

Von der Halle mit der zerborstenen Brücke und der Riesenpflanze kommst Du in einen zweiten Raum mit Glashaus. Erklettere dort den Baum bis zur Brüstung auf halber Höhe – hier findest Du Rohre, aber auch einen Durchgang. Dieser führt Dich nach draußen, auf das Baugerüst, das Du nur von dieser Seite aus besteigen kannst.

Auf dem Dach des Gebäudes folgst Du einer Stahlbrücke, an deren Ende Dich ein Riesenkürbis erwartet. Er rollt auf Dich zu, deshalb läufst Du den Weg schnell zurück und lässt den Koloss an Dir vorbei.

Danach kommst Du durch die Tür am Ende der Brücke endlich zu den korrekten Rohren für Dein Ventil. Schließe es an, und Regen begießt die Pflanzen im Gewächspalast, das Du anschließend durchs geborstene Dach wieder betrittst. Kehre in den schon „befreiten" ersten Raum des Palastes zurück, und Du erreichst über die nun geöffneten Blüten die Kletterhilfen an der Wand.

Kraxle ganz rauf zu einem Brett unterm geborstenen Gebäudedach: Hier lagert das **Teichraumventil.** Schließe es im Raum mit dem Megabaum an – auch hier öffnet der Regen alle Blüten. Hast Du Dir das **Gewächshausventil** geschnappt, bemerkst Du, dass auch die große Pflanze im Raum der geborstenen Brücke zur Kletterhilfe wurde. Du kommst in einen weiteren Garten – rette dort zwei verzweifelte Menschen.

Bevor Du durch die Öffnung in der Wand den letzten Raum betrittst, holst Du Dir den **Kelch** vom Wipfel des Baums vom Teichraum.

7) Dankenstein

Die sechs Körperteile des Dankenstein-Monsters erjagst Du im Hof...

...und bringst sie dann mithilfe Deines oft geübten Temposprints zurück ins Labor, wo sie zusammengesetzt werden

Damit Dein Monster auch einen richtigen Hintern hat, musst Du auch den Schienenwagen attackieren

Halbzeit: Der Feind rückt mit einem Megamonster an, dem der Professor mit einer eigenen Kreation begegnen möchte. Für diesen Auftrag musst Du das Labor nicht verlassen, stattdessen hast Du acht Minuten, um im Park nach Arm- und Beinkreaturen zu jagen. Neben dem übergreifenden Zeitlimit taucht ein 20-Sekunden-Countdown auf, sobald Du ein Bein oder einen Arm gesammelt hast.

Um das Teil schnell abzuliefern, nutzt Du Sprint und Temposprint. Insgesamt brauchst Du sechs Komponenten: **Zwei Arme, zwei Beine, einen Torso sowie einen Po.** Letzterer fährt auf einem Wagen vorbei – schnapp ihn Dir, wenn er der Labortür nahe ist.

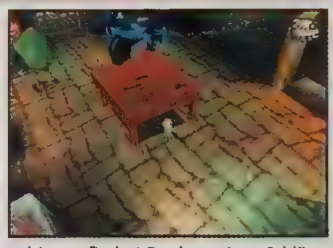
Hast Du vor Ablieferung des letzten Teils noch Zeit, holst Du Dir auch den **Kelch,** den Du nur während dieses Spielabschnitts erreichen kannst.

Danach trittst Du gegen den „Iron Slugger" in die Arena.

> Nicht Winston, sondern der Professor gibt Dir alle Infos für diesen Level. Verschwende also keine Zeit mit der Suche nach dem hilfreichen Geist...

8) Wulfrum Hall

Um den Türschlüssel zu bekommen, krabbelt Dein Kopf selbständig durchs geöffnete Kellerfenster...



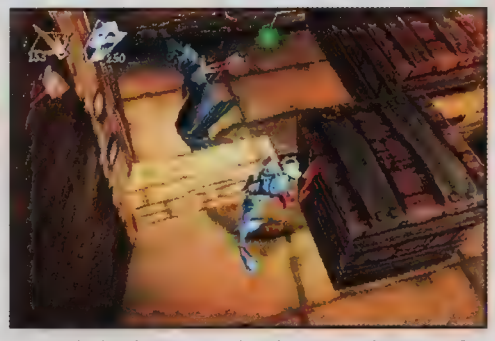
...drinnen findest Du dann einen Schlüssel und eine Lebensflasche. Vor dem Wächter versteckst Du Dich unterm Tisch

Der klitzekleine Warenaufzug befördert das todesmutige Gespann aus Kopf und Hand ins erste Stockwerk...

...wo Du über den schmalen Sims der Bücherregale an der Wand schließlich ein geöffnetes Fenster erreichst

Achtung Vampire: Brich Fenster auf und – wie hier im zweiten Sargraum – nutze die Plattformen und verschiebe Mobiliar

Im Speicher wird's knifflig: Über den Lift erreichst Du das Fenster sowie Plattformen, die Dich rund um den Raum zu den Särgen (auf dem Bild ganz rechts) führen. Stoß sie herab



Du verschiebst die Kisten so, dass der Vampir als Erstes auf die Hebebühne und anschließend damit ans Sonnenlicht gestoßen wird – kein schönes Ende...

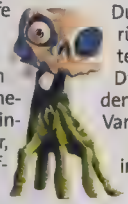
Damit Du am Eingangstor nicht scheiterst, wiederholt Winston seine Tipps zur Handbenutzung. Später warnt er Dich gegen die Vampire und ihre Immunität gegen Waffen.

Während sich Kiya nach Whitechapel aufmachst, besuchst Du die düstere Wulfrum Hall. Da der Haupteingang verschlossen ist, trennst Du **Kopf** vom Rumpf und lässt die **Hand** rechts neben dem Haupteingang die Mauer herunterfallen und durchs geöffnete Fenster schlüpfen. Dem Wächter dort entkommst Du leicht, denn er ist fußlahm und kann Dich etwa unterm Tisch nicht finden. Erwischt er Dich, setzt er Dich an die frische Luft.

Hast Du den **Schlüssel** im zweiten Raum gefunden, kehrst Du in den ersten zurück, marschierst auf die Bodenplatte und springst dann schnell in den Lastenaufzug. Der nervigen Göre im ersten Stock entkommst Du im Turbosprint. Finde den Raum mit Kamin und Bücherregalen – übers Mobiliar geht's zum offenen Fenster.

Jetzt betritt der ganze Sir Fortesque die Hallen und räumt mit Schwert oder Hammer unter den Wächtern auf – und gleichzeitig den versperrten Durchgang in der Eingangshalle frei. Entschlüpfe durch die neue Öffnung!

Nach dem Treppenhaus gehst Du nach rechts durch die hintere der beiden geöffneten Türen. Die zwei Särge dahinter schiebst Du ans Fenster, das Du mit dem Hammer aufschlägst. Im Sonnenlicht verbrennen die (sonst unverwüstlichen) Vampire! Nacheinander reinigst Du alle drei Räume des Stockwerks, indem Du Mobiliar und Särge verschiebst. Im dritten erreichst Du das Fenster nur über schwankende Plattformen. Schlage auf dem Fensterbrett wild um Dich, und Du öffnest drei Lichtstrahlen den Weg. Jetzt musst Du die Särge in die richtige Position rücken und in die lichtüberfluteten Ecken hinabstoßen. Berührst Du dabei die grünen Teppichböden, bimmelt der Alarm, und die Vampire kommen kurzzeitig heraus.



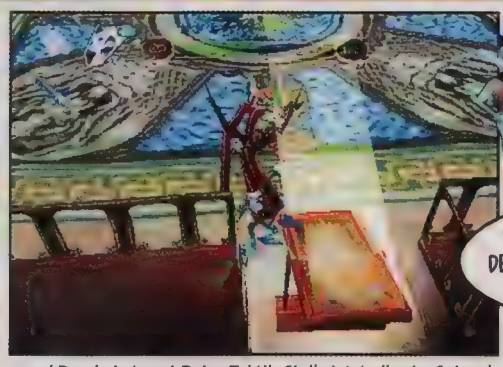
Die Sache hat Hand und Fuß...?

Nach sechs gegrillten Vampiren im ersten Stock öffnet sich eine Speichertür. Die beiden Särge dort erreichst Du durch Hüpfer, die wegen der ungünstigen Kameraperspektive nerven. Laufen die Vampire frei herum, lockst Du sie in die Nähe des Aufzugs und schiebst sie mit der Kiste drauf. Der Kelch ist nun gefüllt.

Durch die zweite, nun ebenfalls geöffnete Speichertür kommst Du in einen Raum mit **Hebel**. Schlag drauf und der Kronleuchter hebt sich – Du siehst ein verrammeltes Fenster, das Du über die Treppe erreichst (auf halbem Weg geht's rechts zu einer Heilfontäne). Hast Du den Leuchter via Hebel ganz nach oben befördert und alle Särge ins Sonnenlicht geschubst, kehrst Du zurück auf die Balustrade – dort hat sich eine Tür geöffnet.

9) Der Graf

In der ersten Runde schickst Du das Plasma via Spiegel zurück zum Grafen. Nach einigen Treffern ändert er seine Form...



...und Du als Antwort Deine Taktik: Stelle jetzt alle vier Spiegel so, dass der Raum komplett beleuchtet ist

Winstons dringenden Rat zum Speichern solltest Du in jedem Fall befolgen! Außerdem verrät Dir der Geist den Weg zum Sieg gegen den Obervampir: Benutze Grips, nicht Waffen.

Speichere und rüste Dich beim Händler aus, denn jetzt erwartet Dich einer der härtesten Kämpfe.

Der Graf setzt Dir mit diversen magischen Angriffsmanövern zu: Seinen flammenden Fledermäusen läufst Du via Sprint davon, seinen farbigen Plasmakugeln weichst Du nach rechts und links aus. Winstons Tipp ist die Lösung für das Unverwundbarkeitsdilemma des Grafen: Statt wild auf den Grafen einzuprügeln, schlägst Du ihn geschickt mit seinen eigenen Waffen, indem Du seine Plasmageschosse via **Spiegel** auf ihn zurückschickst!

Sobald er seine Form geändert hat und die Fenster aufgebrochen wurden, wechselst Du die Taktik: Durch Schläge drehst Du die vier Spiegel der Arena und versuchst den Grafen mit reflektierenden Sonnenstrahlen zu erwischen. Hast Du die Halle durch Schrägstellung der Spiegel ganz ausgeleuchtet, geht's dem Meistervampir endgültig an den Kragen: Gelingt es Dir zweimal, die Strahlen zu reflektieren, verbrennt der Graf.

Text: Winnie Forster

„Fear Effect" zum Zweiten: Die Fortsetzung wurde neulich auf der Spielemesse „E3" in L.A. gezeigt

Fear Effect

Gebt die Codes aus dem Kasten im **Optionsmenü** unter „Das Team" ein. Der Credits-Bildschirm leuchtet dann zur Bestätigung kurz rot auf.

Cheats

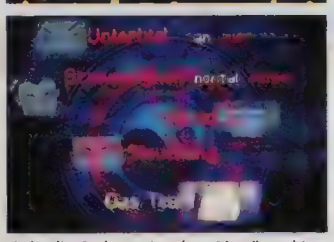
Unsterblich:
L1 △↑↓○○△□→□

Volle Munition:
L1 △↑↓○○△□←△

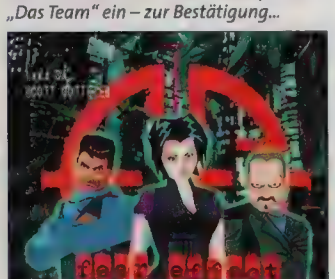
Feuerwaffen killen mit nur einem Schuss:
L1 △↑↓○○△□↓R1

Experten-Modus:
↓↓↓△↓↓↓□←→

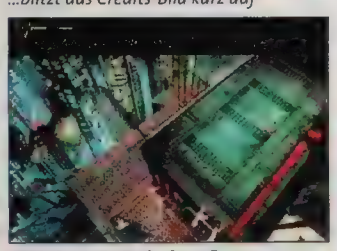
Rätsel werden selbständig gelöst:
L1 △↑↓○○↓↓↓↑



Gebt die Codes unter dem Menüpunkt „Das Team" ein – zur Bestätigung...



...blitzt das Credits-Bild kurz auf



L1 △↑↓○○△□→□: *Wenn Ihr eine Leiter herunterklettert und dabei die ganze Zeit auf Euch geschossen wird, dann zeigt Ihr dem Schurken erst mal mit Eurer Unsterblichkeit eine lange Nase...*

L1 △↑↓○○△□↓R1: *...und schaltet ihn dann mit einem einzigen Schuss aus – damit solltet Ihr auch die schwierigsten Stellen dieses oft unfair schweren Frustspiels lösen können!*

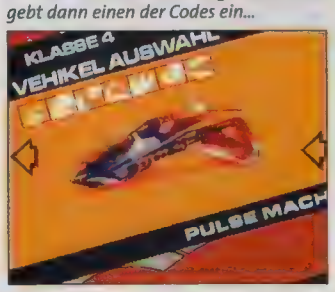
Killer Loop

Um **Bonus-Fahrzeuge** freizuschalten, haltet Ihr im **Hauptmenü** die START-Taste gedrückt und anschließend einen der aufgeführten Codes ein.

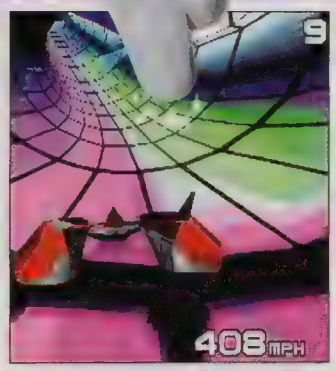
Cheats

Pulse Klasse 2: ↓←↑←↓←↑←	H&K Klasse 2: ↓←↑←↓→↑←
Pulse Klasse 3: ↓←↑←↓→↑→	H&K Klasse 3: ↓←↑→↓←↑→
Pulse Klasse 4: ↓←↑→↓→↑←	Reac Klasse 1: ↓←↑→↓←↑→

Haltet hier die START-Taste gedrückt und gebt dann einen der Codes ein...



↓←↑→↓→↑←: *...um ein Bonus-Fahrzeug zu erhalten, mit dem es sich...*

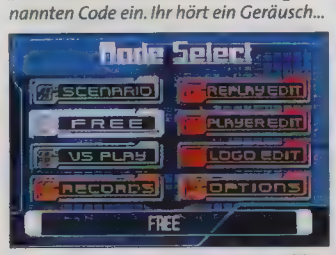


...auf den flotten und technisch sauberen Strecken noch einmal so schön fährt

Trick'n Snowboarder

„Resident Evil"-Charaktere
Drückt im **„Press Start"-Bildschirm** recht schnell nacheinander die Tasten △△⊗⊗□○□○. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Startet nun ein neues Spiel im **„Free"-Modus**. Mit R2 könnt Ihr nun in der Charakterauswahl zu einigen „RE"-Figuren als Bonus-Boardern wechseln.

△△⊗⊗□○□○: *Ein Muss für alle „Resident Evil"-Fans! Gebt hier den genannten Code ein. Ihr hört ein Geräusch...*



...nachdem Ihr den „Free"-Modus wähltet

Wenn Ihr nun in der Charakterwahl R2 drückt, stehen Euch als neue Boarder jetzt auch der tapfere, sportliche Leon...

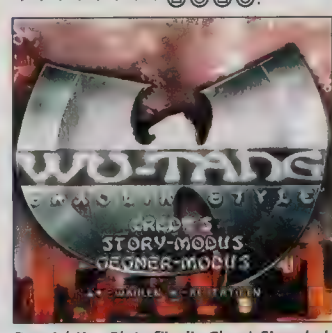
...die superflotte Claire und der...

...schon etwas angefaulte Zombie zur Verfügung, der trotz seines desolaten Gesundheitszustands...

...auf dem Board noch immer eine gute Figur macht: Arm- und Beinbruch wünschen wir, oder doch besser „Nur nicht den Kopf verlieren"...?

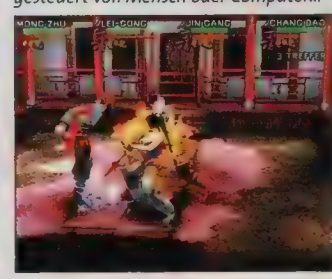
Wu Tang – Shaolin Style

Alle Charaktere: Drückt im Hauptmenü →→→→←←←←□○□○.



Der richtige Platz für die Cheat-Eingabe!

Mit allen freigeschalteten Charakteren, gesteuert von Mensch oder Computer...



...beginnt die Kabbelei zu viert

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

Nintendo

POKÉMON

GANZ GROSS BEI

Kellogg's

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2000 Nintendo
©KELLOGG Company USA © 2000 KELLOGG Company

70 neue Mega-Leuchtsticker zum Sammeln jetzt in diesen KELLOGG'S Aktions-Packungen!

Die Sammelalben gibt's bei Kellogg (Deutschland) GmbH in 28163 Bremen gegen Verrechnungsscheck (5.10 DM pro Album)

Pokémon Stadium

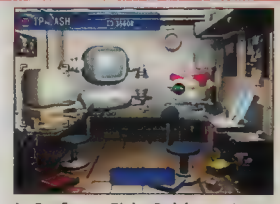
Teil 1

Erkenne den Feind: In der ersten Folge führen wir Dich durch Professor Eichs Pokémon-Labor – und verraten alle Trainer und Pokémon der ersten drei Arena-Turniere.

Aquana kämpft gut gegen Elektromons – sie leitet den Strom einfach ab!

Organisieren, Tauschen und Studieren: Das Pokémon-Labor

In Professor Eichs Labor findest Du vier Maschinen, die Dir bei der Informationssuche und Pokémon-Verwaltung helfen: **Ganz links steht der PC, mit dem Du Pokémon und Items sortierst und untersuchst.** Im Pokémon-Menü stellst Du Deine sechsköpfige Kampftruppe auf dem Game-Boy-Modul zusammen: Hier überspielst Du neue Pokémon (aus der Arenaleiterburg) in Dein Game-Boy-Modul. Eine Statistik zeigt Dir die Eigenschaften der Pokémon. Hier kannst Du auch die Tastenbelegung für die Pokémon-Manöver verändern und zum Beispiel Deine Lieblingsattacken bei allen Pokémon auf die C▲-Taste legen.



In Professor Eichs Pokémon-Labor entdeckst Du vier Apparate

Im Item-Menü verschiebst Du Gegenstände vom Game-Boy-Modul in N64-Spiel und Ashs PC: Beachte dabei, dass Items nicht in andere GB-Spielstände übertragbar sind. Wenn Du ein neues Spiel auf dem Game Boy beginnst, kannst Du keine Items aus dem N64-Spiel in das Game-Boy-Modul übertragen.

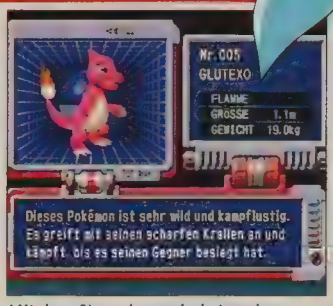
Die Übersichtsliste aller Pokémon kann nach verschiedenen Gesichtspunkten geordnet werden: In Sekunden findest Du alle Pokémon mit einer bestimmten Fähigkeit oder einer gesuchten Gattung.

Rechts neben dem PC steht die Tausch-Maschine: Um Pokémon mit Deinen Freunden via N64 zu tauschen, benötigst Du zwei Transfer-Paks. Um die Pokémon eines zweiten Game-Boy-Moduls mit dem PC zu betrachten, klickst Du auf den Wechselapparat rechts daneben.

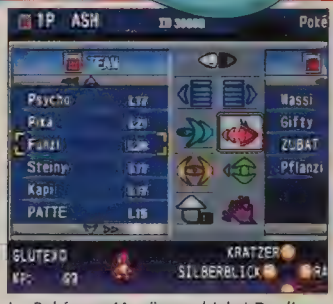
Ganz rechts findest Du das Pokédex mit massig Informationen zu allen gesichteten und gefangenen Pokémon: Alle Pokémon in Deinem Besitz sind mit einem roten Pokéball markiert.

Die eingebaute Karte zeigt die Herkunft der Pokémon in drei Perspektiven (3D-Oberwelt, Nahansicht und GB-Karte) und verrät auch noch die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung in den Gebieten.

Das Pokédex besitzt eine 3D-Karte, die Dir die Herkunft der Pokémon zeigt



Mit dem Steuerkreuz drehst und betrachtest Du die Pokémon im Pokédex



Im Pokémon-Menü verschiebst Du die Pokémon vom GB-Team ins N64-Modul

Mit dem Itemmenü verwaltest Du Deine Gegenstände und Trainerfähigkeiten

Die Pokémon-Liste verrät Details wie Originaltrainer und Trainer-ID der Pokémon

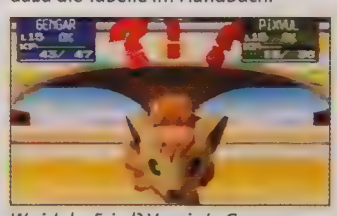
Mit einem Druck auf die Ⓐ-Taste zoomst Du ganz nah an die Orte heran

Mit R blendest Du die Orginalkarte des Game-Boy-Spiels ein

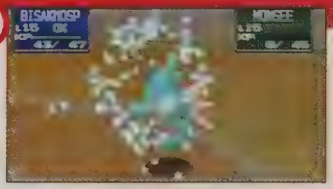
Im neuen „Pokémon Gelb" steht Dir Pikachu von Anfang an zur Seite

Die ersten Duelle: Pika-Cup

Der Pika-Cup ist für unerfahrene Pokémon der Levels 15 bis 20 gedacht: **Hier trittst Du gegen schwache Trainer an, die sich meist auf bestimmte Monster spezialisiert haben.** Trotzdem solltest Du eine vielseitige Kampftruppe zusammenstellen, um alle Elemente zu kontern: Studiere dazu die Tabelle im Handbuch.



Wo ist der Feind? Verwirrte Gegner vermöbeln sich gelegentlich selbst



Beginne mit einfachen Hieben und setze erst später zum Vernichtungsschlag an

Bleiben alle drei Pokémon munter, erhältst Du einen Bonus-Continue

Merke Dir die Attacken, für die Deine Pokémon zwei Kampfrunden benötigen!

Die Elementtabelle verrät, welche Attacken die Gegener besonders treffen

Käferfreak

Konterelemente: Feuer, Flug & Gestein

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Nidorina	#30	16	49	Gift
Rettan	#23	15	36	Gift
Bluzuk	#48	15	44	Käfer/Gift
Smettbo	#12	16	49	Käfer/Flug
Kokuna	#14	15	39	Käfer/Gift
Paras	#46	15	36	Käfer/Pflanze

Teenager

Konterelemente: Psycho & Feuer

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Tauboga	#17	15	45	Normal/Flug
Porenta	#83	15	42	Normal/Flug
Knofensa	#69	15	41	Pflanze/Gift
Bisaknosp	#02	16	46	Pflanze/Gift
Zubat	#41	15	38	Gift/Flug
Kleinstein	#74	15	38	Gestein/Boden

Schwimmer

Konterelemente: Elektro & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Quaputzi	#61	16	49	Wasser
Schillok	#08	16	47	Wasser
Karpador	#129	15	33	Wasser
Flegmon	#79	15	54	Wasser/Psycho
Sterndu	#120	15	36	Wasser
Nidorino	#33	16	47	Gift

Dieb

Konterelemente: Wasser & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Vulnona	#38	16	52	Feuer
Fukano	#58	16	46	Feuer
Sandan	#27	16	45	Boden
Traumato	#96	17	50	Psycho
Glutexo	#05	16	47	Feuer
Vulpix	#37	15	38	Feuer

Wanderer

Konter: Feuer, Elektro, Wasser & Pflanze

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Rihorn	#111	20	67	Boden/Gestein
Knuddeluff	#40	15	70	Normal
Kadabra	#64	16	42	Psycho
Machollo	#66	16	52	Kampf
Seemon	#117	15	45	Wasser
Nebulak	#92	18	43	Geist/Gift

Mechaniker

Konterelemente: Boden & Gestein

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Voltobal	#100	16	42	Elektro
Magnetilo	#81	15	36	Elektro
Porygon	#137	18	55	Normal
Menki	#56	15	40	Kampf
Kingler	#99	16	47	Wasser
Raichu	#26	18	64	Elektro

Bisaflor lässt Giftpflanzen auf seinem Rücken wachsen und greift damit an!

Göre

Konterelemente: Elektro & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Garados	#130	20	68	Wasser/Flug
Pantimos	#122	15	42	Psycho
Arkani	#59	15	58	Feuer
Tentoxa	#73	20	62	Wasser/Gift
Jugong	#87	15	58	Wasser/Eis
Mauzi	#52	15	43	Normal

Fischer

Konterelemente: Elektro & Pflanze

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Dragonir	#148	18	52	Drache
Lahmus	#80	16	59	Wasser/Psycho
Pixi	#36	16	59	Normal
Tentacha	#72	16	42	Wasser/Gift
Rattikarl	#20	18	51	Normal
Entoron	#55	16	54	Wasser

Arena für Fortgeschrittene: Mini-Cup

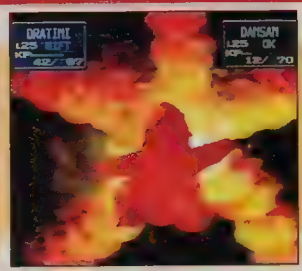
Im Mini-Cup kämpfen die erfahrenen Pokémon von Level 25 bis 30, es sind jedoch nur 45 Rassen zugelassen – höher entwickelte Pokémon scheiden aus.

Zudem darf im Kampf die Summe der Erfahrungslevels Deiner drei Pokémon nicht den Wert 80 überschreiten. Wähle für Deine Truppe also Pokémon mit vielseitigen Element-Attacken.

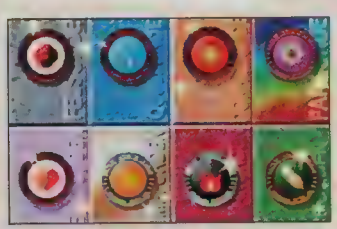
Jedes Turnier führt Dich in acht Kämpfe, anschließend gibt's einen Pokal

Die Angriffstasten bestimmst Du für jedes Pokémon im Labor

Feueratem: Viele Pokémon besitzen Attacken unterschiedlicher Elemente...



...und können so die verschiedensten Pokémon-Typen kontern



Für jeden Sieg im Pokémon-Stadium erhältst Du einen Orden

Käferfreak

Konterelemente: Feuer & Gift

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Raupy	#10	25	57	Käfer
Hornliu	#13	25	55	Käfer/Gift
Paras	#46	25	52	Käfer/Pflanze
Myrapla	#43	25	57	Pflanze/Gift
Knofensa	#69	25	60	Pflanze/Gift
Owei	#102	25	65	Pflanze/Psycho

Teenager

Konterelemente: Boden, Elektro & Psycho

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Taubsi	#16	25	56	Normal/Flug
Rattfratz	#19	26	53	Normal
Ditto	#132	25	60	Normal
Bisasam	#01	26	60	Pflanze/Gift
Rettan	#23	26	55	Gift
Zubat	#41	25	56	Gift/Flug

Streber

Konter: Psycho, Pflanze & Wasser

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Kleinstein	#74	25	59	Gestein/Boden
Nebulak	#92	25	54	Geist/Gift
Voltobal	#100	25	59	Elektro
Muschas	#90	25	54	Wasser
Smogon	#109	30	69	Gift
Owei	#102	30	81	Pflanze/Psycho

Matrose

Konterelemente: Elektro & Pflanze

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Krabby	#98	26	57	Wasser
Seeper	#116	27	59	Wasser
Karpador	#129	26	52	Wasser
Machollo	#66	26	78	Kampf
Goldini	#118	26	65	Wasser
Habitak	#21	27	64	Normal/Flug

Pfadfinderin

Konterelemente: Elektro & Wasser

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Tragosso	#104	26	69	Boden
Fukano	#58	27	73	Feuer
Mauzi	#52	27	65	Normal
Abra	#63	26	56	Psycho
Quapsel	#60	26	63	Wasser
Pummeluff	#39	27	106	Normal

Pfadfinder

Konterelemente: Wasser & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Digda	#50	26	49	Boden
Magnetilo	#81	26	57	Elektro
Porenta	#83	27	73	Normal/Flug
Zubat	#41	27	66	Gift/Flug
Glumanda	#04	27	66	Feuer
Schiggy	#07	27	69	Wasser

Göre

Konterelemente: Kampf & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Kabuto	#140	30	68	Gestein/Wasser
Pikachu	#25	25	61	Elektro
Vulpix	#37	25	62	Feuer
Piepi	#35	25	78	Normal
Pummeluff	#39	25	101	Normal
Evoli	#133	30	83	Normal

Pokemaniac

Konterelemente: Elektro & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Nidoran	#32	25	68	Gift
Nidoran	#29	25	73	Gift
Dratini	#147	30	77	Drache
Sandan	#27	25	70	Boden
Enton	#54	25	70	Wasser
Amonitas	#138	30	73	Gestein/Wasser

Text: Oliver Ehrle

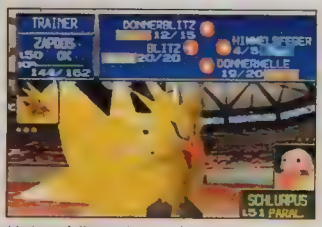
Kampf der Profis: Pokémon-Cup

Der Pokémon-Cup ist in vier Ligen unterteilt, die Du der Reihe nach durchspielst: **In jeder Liga begegnen Dir die gleichen Kontrahenten, jedoch mit unterschiedlichen Pokémon-Truppen.** Da Du aus 149 Pokémon wählen kannst, ist die Zusammenstellung eines vielseitigen Einsatzteams kein Problem.

Die Attacken haben nützliche Eigenheiten: Für den Sturzflug muss Glurak erst...

...in die Lüfte steigen, wo er für eine Runde vor Hieben und Remplern sicher ist

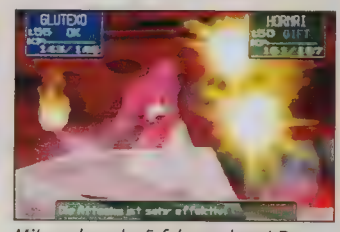
Für seinen Energieschuss muss Zapdos eine Runde lang wehrlos Energie sammeln



Unterschätze nie paralysierte Gegner: Mit etwas Pech attackieren sie weiter

Endlich geschafft: Nach dem Sieg posiert Dein Schützling in der Arena

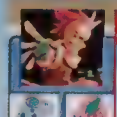
Feuer, Gift und normale Attacke: Studiere die Elementattacken Deiner Schützlinge



Mit wachsender Erfahrung lernst Du, ohne Tabelle die Elemente zu kontern

David gegen Goliath: Putzige Pokémon sind den korpulenten Monstern mit speziellen Attacken oft überlegen

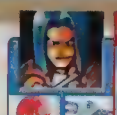
Die Pokéball-Liga



Biker

Konterelemente: Psycho & Boden

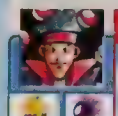
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Nidoran	#29	50	142	Gift
Nidoran	#32	50	135	Gift
Rettan	#23	50	122	Gift
Kicklee	#106	50	131	Kampf
Machollo	#66	50	154	Kampf
Menki	#56	50	127	Kampf



Rocker

Konter: Feuer, Boden & Gestein

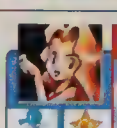
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Voltobal	#100	50	124	Elektro
Magnetilo	#81	50	109	Elektro
Pikachu	#25	50	122	Elektro
Knofensa	#69	50	134	Pflanze/Gift
Bisasam	#01	50	132	Pflanze/Gift
Myrapla	#43	50	132	Pflanze/Gift



Jongleur

Konterelemente: Psycho & Geist

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Traumato	#96	50	144	Psycho
Nebulak	#92	50	114	Geist/Gift
Nockchan	#107	50	131	Kampf
Maschock	#67	50	161	Kampf
Kleinstein	#74	50	124	Gestein/Boden
Piepi	#35	50	157	Normal



Schönheit

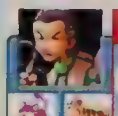
Konterelemente: Pflanze & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Seeper	#116	50	114	Wasser
Sterndu	#120	50	114	Wasser
Muschas	#90	50	114	Wasser
Kabuto	#140	50	136	Gestein/Wasser
Tragosso	#104	50	134	Boden
Rihorn	#111	50	161	Boden/Gestein

Exorzistin

Konter: Elektro, Psycho & Gestein

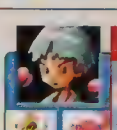
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Nebulak	#92	50	114	Geist/Gift
Vulpix	#37	50	125	Feuer
Zubat	#41	50	127	Gift/Flug
Goldini	#118	50	129	Wasser
Tentacha	#72	50	124	Wasser/Gift
Smettbo	#12	50	141	Käfer/Flug



Dompteur

Konterelemente: Wasser & Kampf

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Rattfratz	#19	50	117	Normal
Fukano	#58	50	139	Feuer
Tragosso	#104	50	134	Boden
Sandan	#27	50	134	Boden
Glumanda	#04	50	126	Feuer
Schiggy	#07	50	131	Wasser



Psycho

Konterelemente: Psycho & Käfer

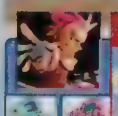
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Abra	#63	50	112	Psycho
Flegmon	#79	50	174	Wasser/Psycho
Owei	#102	50	144	Pflanze/Psycho
Dodu	#84	50	119	Normal/Flug
Porenta	#83	50	136	Normal/Flug
Tauboga	#17	50	147	Normal/Flug

Greis

Konter: Elektro, Pflanze & Kampf

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Dratini	#147	50	128	Drache
Jurob	#86	50	149	Wasser
Ditto	#132	50	135	Normal
Magnetilo	#81	50	109	Elektro
Bibor	#15	50	146	Käfer/Gift
Porygon	#137	50	146	Normal

Die Superball-Liga



Biker

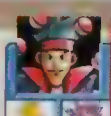
Konterelemente: Feuer, Wasser & Psycho

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Nidorina	#30	51	151	Gift
Nidorino	#33	51	142	Gift
Sleima	#88	51	164	Gift
Smogon	#109	51	124	Gift
Maschock	#67	51	161	Kampf
Nockchan	#107	51	131	Kampf

Rocker

Konterelemente: Feuer, Boden & Gestein

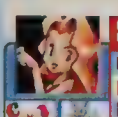
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Magneton	#82	51	128	Elektro
Elektek	#125	51	143	Elektro
Voltobal	#100	51	124	Elektro
Ultrigaria	#70	51	146	Pflanze/Gift
Bisaknosp	#02	51	141	Pflanze/Gift
Duflor	#44	51	141	Pflanze/Gift



Jongleur

Konterelemente: Käfer, Psycho & Flug

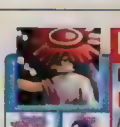
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Traumato	#96	51	144	Psycho
Alpollo	#93	51	126	Geist/Gift
Quaputzi	#61	51	146	Wasser
Kicklee	#106	51	131	Kampf
Pixi	#36	51	173	Normal
Georok	#75	51	136	Gestein/Boden



Schönheit

Konterelemente: Elektro & Kampf

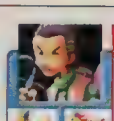
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Krabby	#98	51	114	Wasser
Schillok	#8	51	140	Wasser
Amonitas	#138	51	146	Gestein/Wasser
Seemon	#117	51	133	Wasser
Georok	#75	51	136	Gestein/Boden
Onix	#95	51	116	Gestein/Boden



Exorzistin

Konterelemente: Boden & Kampf

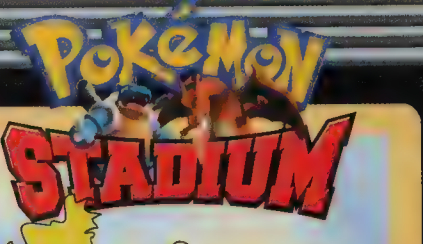
Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Alpollo	#93	51	126	Geist/Gift
Nebulak	#92	51	114	Geist/Gift
Golking	#119	51	158	Wasser
Golbat	#42	51	153	Gift/Flug
Schlurp	#108	51	171	Normal
Magnetilo	#81	51	109	Elektro



Dompteur

Konterelemente: Elektro, Wasser & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Evoli	#133	51	139	Normal
Ponita	#77	51	131	Feuer
Knogga	#105	51	141	Boden
Digda	#50	51	97	Boden
Schlurp	#108	51	171	Normal
Rattikarl	#20	51	136	Normal



Psycho

Konterelemente: Käfer & Feuer

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Kadabra	#64	51	121	Psycho
Abra	#63	51	112	Psycho
Pantimos	#122	51	121	Psycho
Rossana	#124	51	146	Eis/Psycho
Tauboss	#18	51	161	Normal/Flug
Ibitak	#22	51	143	Normal/Flug

Greis

Konterelemente: Wasser & Psycho

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Dragonir	#148	51	142	Drache
Omot	#49	51	148	Käfer/Gift
Knuddeluff	#40	51	221	Normal
Parasek	#47	51	141	Käfer/Pflanze
Quaputzi	#61	51	146	Wasser
Glutexo	#05	51	141	Feuer

Die Hyperball-Liga

Biker

Konterelemente: Psycho & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Arbok	#24	53	138	Gift
Omot	#49	51	148	Käfer/Gift
Sleimok	#89	51	183	Gift
Quappo	#62	51	166	Wasser/Kampf
Maschok	#67	53	161	Kampf
Rasaff	#57	51	143	Kampf

Rocker

Konterelemente: Boden, Gestein & Feuer

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Elektek	#125	51	143	Elektro
Lektrobal	#101	54	138	Elektro
Raichu	#26	50	138	Elektro
Tangela	#114	50	143	Pflanze
Giflor	#45	51	153	Pflanze/Gift
Sarzenia	#71	50	156	Pflanze/Gift

Gallopa schmilzt zwar Eis, muss sich aber vor Wasser hüten

Jongleur

Konterelemente: Psycho, Geist & Wasser

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Hypno	#97	50	161	Psycho
Gengar	#94	50	136	Geist/Gift
Rasaff	#57	54	143	Kampf
Pantimos	#122	51	121	Psycho
Geowatz	#76	54	156	Gestein/Boden
Chaneira	#113	51	326	Normal

Schönheit

Konterelemente: Elektro & Wasser

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Kabutops	#141	53	136	Gestein/Wasser
Jugong	#87	50	166	Wasser/Eis
Turtok	#09	50	155	Wasser
Starmie	#121	50	136	Wasser/Psycho
Geowaz	#76	52	136	Gestein/Boden
Digdri	#51	55	113	Boden

Exorzistin

Konterelemente: Feuer, Wasser & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Gengar	#94	50	136	Geist/Gift
Magneton	#82	50	128	Elektro
Tentoxa	#73	51	156	Wasser/Gift
Magmar	#126	51	143	Feuer
Golbat	#42	54	153	Gift/Flug
Austos	#91	54	123	Wasser/Eis

Dompteur

Konterelemente: Psycho, Elektro & Wasser

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Snobilikat	#53	51	143	Normal
Sandamer	#28	51	151	Boden
Bisaflor	#03	51	156	Pflanze/Gift
Glurak	#06	51	154	Feuer/Flug
Rasaff	#57	51	143	Kampf
Kingler	#99	53	131	Wasser

Psycho

Konterelemente: Käfer & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Simsala	#65	52	131	Psycho
Hypno	#97	50	161	Psycho
Lahmus	#80	50	173	Wasser/Psycho
Aerodactyl	#142	51	156	Gestein/Flug
Sichlor	#123	54	146	Käfer/Flug
Dodri	#85	52	138	Normal/Flug

Greis

Konterelemente: Elektro, Boden & Pflanze

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Dragoran	#149	55	163	Drache/Flug
Pinsir	#127	50	141	Käfer
Flamara	#136	50	141	Feuer
Nidoking	#34	50	157	Gift/Boden
Entoron	#55	50	156	Wasser
Lektrobal	#101	50	138	Elektro

Die Meisterball-Liga

Biker

Konterelemente: Feuer, Psycho & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Smogmog	#110	51	141	Gift
Sleimok	#89	51	183	Gift
Nidoqueen	#31	52	166	Gift/Boden
Machomei	#68	52	166	Kampf
Rasaff	#57	51	143	Kampf
Quappo	#62	52	166	Wasser/Kampf

Rocker

Konterelemente: Feuer & Gestein

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Zapdos	#145	50	162	Elektro/Flug
Blitza	#135	53	141	Elektro
Lektrobal	#101	54	138	Elektro
Kokowei	#103	50	168	Pflanze/Psycho
Tangela	#114	51	143	Pflanze
Bisaflor	#03	51	156	Pflanze/Gift

Jongleur

Konterelemente: Boden & Käfer

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Hypno	#97	51	161	Psycho
Gengar	#94	51	136	Geist/Gift
Magmar	#126	50	143	Feuer
Machomei	#68	54	166	Kampf
Rossana	#124	50	146	Eis/Psycho
Relaxo	#143	53	236	Normal

Schönheit

Konterelemente: Elektro & Flug

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Garados	#130	53	168	Wasser/Flug
Tentoxa	#73	50	156	Wasser/Gift
Starmie	#121	51	136	Wasser/Psycho
Amoroso	#139	52	146	Gestein/Wasser
Rizeros	#112	51	181	Boden/Gestein
Sandamer	#28	50	151	Boden

Exorzistin

Konterelemente: Psycho & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Gengar	#94	50	136	Geist/Gift
Alpollo	#93	52	126	Geist/Gift
Austos	#91	54	123	Wasser/Eis
Vulnona	#38	51	149	Feuer
Aerodactyl	#142	53	156	Gestein/Flug
Lapras	#131	50	206	Wasser/Eis

Dompteur

Konterelemente: Kampf, Wasser & Elektro

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Tauros	#128	51	151	Normal
Relaxo	#143	50	236	Normal
Gallopa	#78	52	141	Feuer
Kangama	#115	53	181	Normal
Arkani	#59	52	163	Feuer
Aquana	#134	50	206	Wasser

Psycho

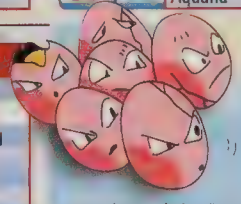
Konterelemente: Geist & Boden

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Simsala	#65	50	131	Psycho
Kadabra	#64	53	121	Psycho
Kokowei	#103	50	168	Pflanze/Psycho
Starmie	#121	50	131	Wasser/Psycho
Glurak	#06	53	154	Feuer/Flug
Zapdos	#145	50	162	Elektro/Flug

Greis

Konter: Gestein, Elektro & Psycho

Pokémon	Nr.	LV	HP	Element
Dragoran	#149	55	163	Drache/Flug
Arktos	#144	50	162	Eis/Flug
Lavados	#146	50	162	Feuer/Flug
Blitza	#135	50	141	Elektro
Tauros	#128	50	107	Normal
Lapras	#131	55	206	Wasser/Eis



Hetze besser keine Psychos gegeneinander...

Im nächsten Heft triffst Du auf alte und neue Gesichter – bei den restlichen Turnieren!

NINTENDO 64

Paperboy

Gebt die Cheats unter „Secret Codes" im **Optionsmenü** ein. Als Bestätigung der richtigen Eingabe wird der Code in einer Liste gespeichert, in der Ihr die Schummeleien nachträglich ein- und ausschalten könnt.

Cheats

Levelauswahl:
OBVIOUS

Unbesiegbarkeit:
INVINC

Unbegrenzte Zeitungen in allen Missionen:
NOBUNDLE

Weite Sprünge:
MOON

Raketen-Boost:
GOFAST

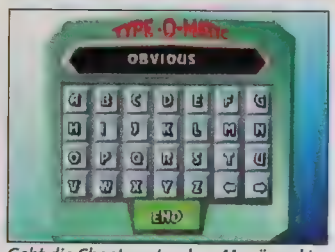
Turbo-Modus:
RUSH

Zeitlupen-Modus:
WAKING

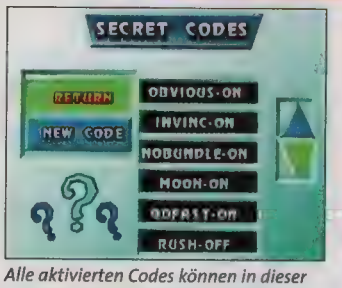
Geschrumpfter Paperboy:
LITTLE

Eingeschränkte Weitsicht:
MAGOO

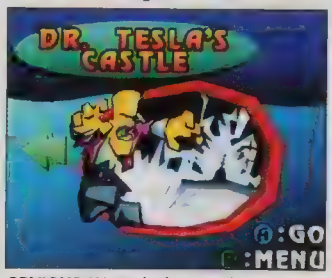
Cartoon-Geräusche:
THUNK



Gebt die Cheats unter dem Menüpunkt „Secret Codes" des Optionsmenüs ein



Alle aktivierten Codes können in dieser Liste ein- und ausgeschaltet werden



***OBVIOUS**: Wagt doch einmal einen Blick auf das Ende des Spiels – oder Euer Ende?*

***NOBUNDLE**: Ihr habt nun unendlich viele Zeitungen – wer soll die denn alle lesen?*

Toy Story 2

Drückt für die **Levelauswahl** im **Titelbildschirm** mit dem Analog-Steuerkreuz 4x A▲, 2x A▼, 2x A▲, 3x A▼. Ein Tiergeräusch bestätigt die richtige Eingabe. Wenn Ihr ein neues Spiel startet, könnt Ihr nun alle Levels anwählen.

Gebt hier den Code mit dem Analogstick ein, bis Ihr ein Tiergeräusch hört...

...dann könnt Ihr Euch sofort in den Endkampf gegen den Goldgräber stürzen!

Buzz Lightyear blickt in die digitale Zukunft – es wird Fortsetzungen geben!

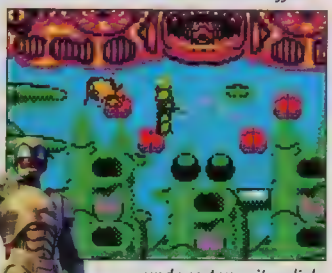
Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

GAME BOY

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Für den Cheat-Modus gebt Ihr den Code **BBBBBBBB** (achtmal B) als Passwort ein.

***BBBBBBBB**: Alle Welten sind nun offen...*



...und warten mit unliebsamen Überraschungen auf neugierige Besucher

„Armorines": Harte Schale, weicher Kern!

Evel Knievel

Passcodes

Level „Snake River Canyon":
LASTSTAGE

„Grand Finale"-Modus:
LEVELS

Nur noch normale Levels:
RESET

***LASTSTAGE**: Gebt Ihr den Cheat als Passcode ein und ignoriert dann die Meldung „ungültiges Kennwort", so wird der Level „Snake River Canyon" freigeschaltet...*

...in dem Ihr Euch zum Beispiel bei der „Felsenfahrt" die Zähne ausbeißen könnt

Papyrus

Passcodes

Als Papyrus spielen:	Level 7: **H1WR**	Level 14: **1KK2**	Level 2: **1-QB**	Level 10: **DS+Q**
Level 1: **F+51**	Level 8: **C2VX**	Level 15: **-07L**	Level 3: **GND9**	Level 11: **TB81**
Level 2: **3DTS**	Level 9: **1-KS**	Level 16: **VTGT**	Level 4: **JV-B**	Level 12: **7R+D**
Level 3: **F80W**	Level 10: **GTCP**	Level 17: **ZHNK**	Level 5: **CR73**	Level 13: **59GN**
Level 4: **9N87**	Level 11: **X9M-**	Level 18: **X3FB**	Level 7: **JNTX**	Level 14: **R4PX**
Level 5: **WX-0**	Level 12: **8Q63**	**Als Theti spielen:**	Level 8: **F-T-**	Level 15: **9NWN**
Level 6: **1-SN**	Level 13: **8NRR**	Level 1: **KN4K**	Level 9: **3BWX**	Level 16: **92B0**
				Level 18: **NO-3**

***X3FB**: Erkundet als Papyrus den dritten Abschnitt des Pharaonen-Grabes und...*

...hütet Euch dabei vor diversen Geistern, die den Kunstgenuss beim Betrachten der Wandmalereien empfindlich stören

Text: Andreas von Lepel

CATAN

DIE ERSTE INSEL

Jetzt
auch für
„PlayStation“

CATAN

SIMILIS

http://www.catan.ravensburger.de

Gute Idee.

Ravensburger

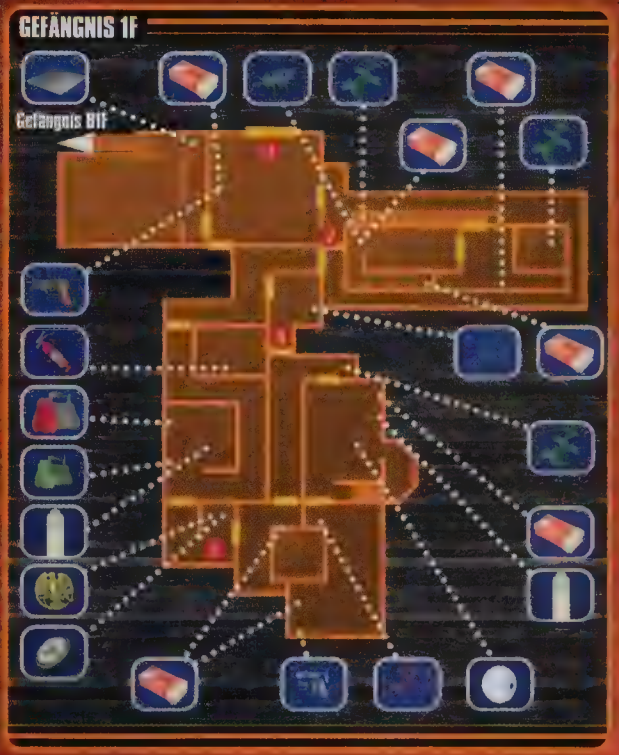
„PlayStation“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

RESIDENT EVIL: CODE: Veronica

Die Redfields räumen auf

Dreamcast-Besitzer freuen sich: Mit „Code Veronica" hat Capcom das schönste und mit Abstand längste „Resident Evil"-Spiel entwickelt. Wie Ihr den bombastischen Zombie-Albtraum überlebt, sagt Euch der SCREENFUN-Einsatzplan.

Mit ihren Calico M-100P schickt Claire alle Zombies dahin, wo sie hingehören: zurück unter die Erde!



ERSTE GD: VOM KNAST ZUM FLIEGER

Nach dem fulminanten Intro findest Du Dich in einer Zelle wieder. Rüste Dich mit dem Feuerzeug aus, und ein schwer angeschlagener Wächter öffnet die Zellentür. Nimm das **Messer** vom Tisch und verlass den Raum. Hier hast Du zum ersten Mal die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Steig nun die Treppe am Ende des Gangs hinauf.

Nach einer kurzen Filmsequenz wirst Du von fünf Zombies angegriffen. Spar Dir den Kampf und lauf durch die gegenüberliegende Tür.

In der folgenden Sequenz schnappt sich Claire die **Pistole** und freundet sich nach einem Missverständnis mit Steve „di Caprio" Burnside an. Geh durch die Tür gegenüber dem brennenden Bus.

Lauf auf die Holzveranda und betritt das Haus. In der Kochnische kannst Du die **Gefängniskarte** von der Wand reißen und mit Ⓨ anschauen.

Geh dann in diesem Raum durch die zweite Tür. Sobald Du die **Pistolenpatronen** vom Regal genommen hast, stürzt ein Zombie durchs Fenster. Erledige ihn und die beiden folgenden Zombies, um anschließend in Ruhe die **Calico M-100P** aufnehmen zu können.

Verlass das Gebäude und marschiere im Uhrzeigersinn um das Haus herum. Am Ende gelangst Du an eine Tür. Geh hindurch. Lauf zum Ende des Weges und dort durch eine weitere Tür.

Leg alle metallischen Gegenstände in die Aufbewahrungsbox und folge dem Gang. Du kommst in einen Raum, in dem **Napalmgranaten,** drei **BOW-Gasgranaten** und ein sehr nützliches **Erste-Hilfe-Spray** warten. Sammle alles ein und sprich wieder mit Steve im nächsten Raum.

Danach nimmst Du das **Adlerembiem** aus der Schublade. Stell den Hebel neben der verbarrikadierten Tür um ❶ und verlass dann den Raum.

Bevor Du durch den Gang läufst, musst Du leider wieder alle Gegenstände in die Box legen. Erst am anderen Ende sammelst Du Deinen Kram wieder ein und verlässt das Gebäude.

Drück auf den blau blinkenden Knopf, damit sich das große Tor öffnet, und hol den **Feuerlöscher** aus der Garage. Von hier aus sprintest Du in den Käfig, während sich die beiden übrigen Zombies über Deine Schnelligkeit wundern.

Schnapp Dir den **Vorhängeschlüssel** vom Boden vor der Guillotine und lauf zurück zum Haus mit der Holzveranda. Damit Du nicht ständig um das ganze Haus herumwetzen musst, solltest Du jetzt die Gittertür mit Hilfe des Vorhängeschlüssels öffnen ❷.

Sause nun zurück zum Friedhof, wo Du Deine erste Begegnung mit den Zombies hattest. Das Feuer beim LKW löschst Du mit Hilfe des Feuerlöschers: Jetzt kommst Du an den **Aktenkoffer** heran. Untersuche den Koffer in Deinem Inventar-Bildschirm genauer. Auf diese Weise erhältst Du das Material **TG-01**.

Lauf im Anschluss daran zurück in das Gebäude mit den beiden Aufbewahrungsboxen und nimm das Adlerembiem aus der zweiten Box.

Aktiviere den Scanner und leg das Adlerembiem hinein. Nach dem Scan platzierst Du das TG-01 auf die Platte rechts daneben und erhältst damit das **Legierungsemblem.**

Auf dem Weg nach draußen hörst Du Scheiben klirren: Da Du keine Waffen mit Dir trägst, musst Du in dem schmalen Gang an drei Zombies vorbeischleichen.

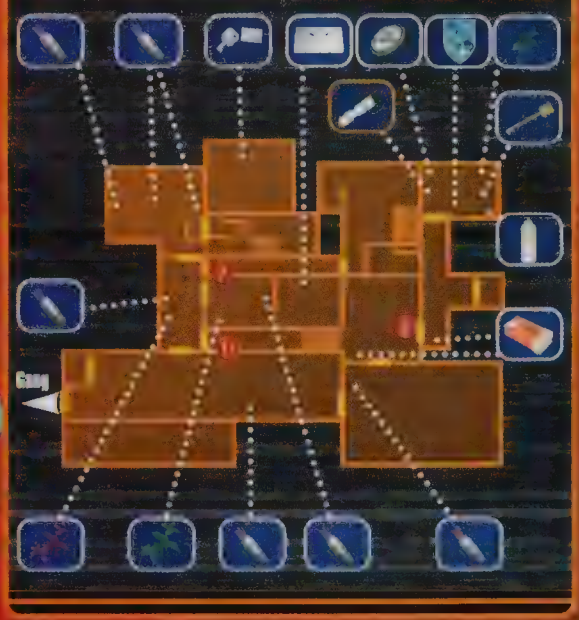
KEIN BOCK AUF ZOMBIES?

Lauf mit einem metallischen Gegenstand in den Gang hinein, bevor Du das Legierungsemblem aufnimmst. Dadurch schließen sich die Fenster und die Zombies können nicht hineingelangen. Hast Du das Emblem genommen, deaktivierst Du den Alarm mit dem Schalter und läufst unbehindert durch den Gang.

STAHLBRÜCKE

FLUGHAFEN 2F

MILITÄR. TRAININGSANLAGE 1F



Bitte beachte, dass einige Gegenstände nur Chris finden kann. Sie sind hier durch einen orangenen Rahmen extra markiert.

BUNTE KRÄUTERKUNDE

Die folgende Tabelle zeigt Dir alle möglichen Kräutermischungen und wie effektiv sie sind.

Kraut			Wirkung	
Grün	Rot	Blau	Heilung	Entgiftung
1	–	–	25%	Nein
–	1	–	–	Nein
–	–	1	–	Ja
2	–	–	50%	Nein
3	–	–	100%	Nein
1	1	–	100%	Nein
1	–	1	25%	Ja
2	–	1	50%	Ja
1	1	1	100%	Ja

Lauf nun zum Platz mit dem brennenden Bus und den drei Toren. Öffne das große Doppeltor, indem Du das Legierungsemblem dort einsetzt ③ und marschiere hindurch.

Lauf zur gegenüberliegenden Seite der Stahlbrücke und schiebe die einzelne Metallkiste auf das Feuer. Nun steigst Du mit der Taste Ⓐ auf die Kisten, um unbeschadet zur Treppe zu gelangen.

Oben angekommen, läufst Du geradeaus und am Ende die Stufen hinauf, um den Residenzbereich zu betreten.

Auf dem Platz vor dem Haupteingang nimmst Du den **Marineausweis** an Dich, bevor Du den Palast betrittst.

Lauf die Haupttreppe und dann die kleine Treppe auf der rechten Seite empor, um schließlich in den ersten Speicher- und Ruheraum des Spiels zu gelangen.

Verstaue die M-100P, das Messer, den Feuerlöscher und alle Grünen Kräuter bis auf eines in der Item-Box. Das Farbband gehört erst in die Truhe, nachdem Du den Spielstand gesichert hast. Verschieb dann die Kommode im Gang um die Ecke zur Seite, um an die **ID-Karte** zu gelangen.

Lauf jetzt wieder nach unten und geh durch die blaue Tür auf der gegenüberliegenden Seite, um den **Stahlkoffer** mitzunehmen. Lauf zum Computer in der Eingangshalle und gib dort den Code (NTC0394) ein, der auf der Rückseite der ID-Karte steht. Dadurch öffnest Du die Tür im hinteren Bereich der Halle ④, durch die Du nun marschierst.

Lauf jetzt geradeaus und wähl die Tür vor Dir. Drück den blauen Knopf unter der goldenen Ameise an der Wand ⑤.

Nach einer... nun ja... seltsamen Filmsequenz öffnet sich ein Geheimraum, in dem ein **Steuerrad** und ein paar Gold-Luger warten. Nimmst Du letztere von der Wand, schließt sich der Geheimgang – und Claire ist gefangen. Fürs Erste musst Du die edlen Schießeisen also wieder zurückhängen.

Beim Versuch, den Palast zu verlassen, hörst Du Steve um Hilfe rufen. Sause zurück in den Raum mit den Gold-Lugern und befreie Mr. Cool aus seiner Misere, indem Du beim Computerrätsel die beiden Buchstaben „C“ und „E“ eingibst.

Und schon wieder wirst Du beim Verlassen des Gebäudes aufgehalten: Diesmal machst Du mit dem degenerierten Perversling Alfred Ashford Bekanntschaft. Nach der kurzen Unterhaltung kannst Du endlich dem Palast den Rücken kehren. Geh nach rechts und am Ende die Treppe hinunter.

Hinter der Treppe befinden sich **Pistolenpatronen** und die **Residenzkarte.** Lauf zum anderen Ende des Weges, steck das Steuerrad in das achteckige Loch der Steuersäule und gib ihm einen Schwung: Ein U-Boot taucht auf. Klettere hinein und beweg den Hebel, um abzutauchen. Zuvor solltest Du jedoch die **Seitentaschen** anziehen, denn sie vergrößern den Platz in Deinem Inventar um immerhin zwei wertvolle Plätze!

Unten angekommen, verlässt Du das U-Boot und läufst den Gang entlang. Bewaffne Dich mit dem Feuerzeug und nimm die linke der beiden Türen.

Das Feuer hält die Fledermäuse auf Distanz, während Du per Computer den Lift holst. Setz den Marineausweis in das Steuerpult ein, sause zurück und nimm das Tor auf der rechten Seite. Sprinte über die Brücke und durch das Tor.

Ein großer Container versperrt den Zugang zur Fahrstuhlsteuerung – er muss weg. Nimm den kleinen Lift nach oben und benutze den Kran, um den Container beiseite zu schaffen ⑥. Nun kommst Du an den Hebel ran, der den Lastenaufzug nach oben fahren lässt. Nach dem folgenden Kampf gegen die fünf Zombies streichst Du Deine Belohnung ein: die gesuchte **Biohazard-Karte.**

Sause jetzt den ganzen Weg wieder zurück, an der Residenz vorbei zum Gang, und wähle dort die kleine rote Tür neben dem großen verschlossenen Tor.

Den Grave Digger kennst Du bereits aus „Resident Evil 3: Nemesis“(dt. Version). Spar die Munition und lauf schräg links über den Platz und durch die braune Doppeltür. Nimm die Tür gegenüber den Telefonen. Am Computerterminal kannst Du die **Anlagenkarte** ausdrucken, um sie dann aus dem Kopierer zu ziehen. Verlass den Raum und steig die Treppen hoch ins zweite Stockwerk.

Geh oben durch die Tür, die sich öffnen lässt, und nimm die **Armbrust** vom Tisch. Auf dem Rückweg nach unten unterhalten Dich zwei kurze Filmsequenzen – die eine mehr, die andere weniger!

Geh dann durch die Tür gegenüber dem Eingang. Den Wasserstrudel im nächsten Raum bringst Du nur von Hand zum Versiegen: Dreh am Ventilhahn in der hinteren Ecke des Beckens. Nun kommst Du an den **Schlüssel mit Schild** heran, der den Tresorschrank im Kopierer-Raum aufschließt. Innen findest Du **Pulver für Pfeile.**

Renne nun zurück in die Eingangshalle und öffne die Stahltür mit Hilfe der Biohazard-Karte ⑦. Hinter dem folgenden Gang triffst Du erneut auf Alfred, der schon wieder zeigt, wie toll er daneben schießen kann. Sprinte die Treppen rechts hoch, sobald Du wieder die Kontrolle zurückerlangt hast, und nimm die Tür, durch die Alfred geflohen ist.

Im nächsten Raum gehst Du durch die graue Tür im Norden. Du gelangst in einen Speicherraum, in dem eine kleine Packung **Blutstillmittel** zu finden ist. Behalte dieses Mittel in Deinem Inventar, tappe wieder hinaus und wähle jetzt die braune Tür rechter Hand von Claire. Heb die von Steve verlangten **Maschinenpistolen** vom Boden auf, geh die Treppe hinunter und durch die Tür.

Nach der folgenden Sequenz ist Claire im Besitz der **Gold-Luger**, und Du steuerst Steve mit seinen neuen Maschinenpistolen.

Die nächsten vier Räume passen eher in das Ballerspiel-Genre, denn hier wird nicht gerätselt oder kombiniert. Spar Dir auch die Zeit und lass die Finger von sämtlichen Gegenständen, während Du mit Steve spielst – er braucht sie ohnehin nicht!

Schließlich erlangst Du wieder Kontrolle über Claire und folgst Steve in den nächsten Raum. Ein Stück weiter krachen beide ein Stockwerk tiefer, und Du siehst eine weitere Sequenz. Schließ die östliche Holztür auf ⑧ und geh durch. Lauf den Gang entlang (nimm nicht den Fahrstuhl), geh durch die Tür und nimm das **Adlerschild** von der Wand.

Mit dem Adlerschild und dem Blutstillmittel geht's jetzt zurück in den Gefängnistrakt. Der Wächter hockt immer noch benommen neben der Zelle und kann Deine Medizin gut gebrauchen. In der kurzen Sequenz tauscht Claire ihr Feuerzeug gegen einen **Dietrich** ein. Hiermit kannst Du viele kleine Schlösser wie zum Beispiel an Stahlkoffern oder Schubladen knacken, um zusätzliche Items zu bekommen.

Wetze danach zum Käfig mit der Guillotine und setze dort das Adlerschild in die Tür ein ⑨. Marschiere in das Gebäude und dort weiter durch die gegenüberliegende Tür.

Text: Frank Glaser

Im nächsten Raum wechselt ein weiterer **Stahlkoffer** den Besitzer. Hast Du den Dietrich, kannst Du den Koffer öffnen und Deine Beretta M93R in eine M93R Burst umbauen. Kehr zurück in den Untersuchungsraum und mach mit dem Doktor und seinem Patienten Bekanntschaft. Nach dem Scharmützel hebst Du das **Glasauge** auf und setzt es dem Skelett im zweiten Abschnitt des Raumes ein. Ein weiterer Geheimgang wird preisgegeben. Steig die Stufen hinab.

Der Raum hinter dem Korridor ist eine zweite, diesmal etwas luxuriösere Folterkammer. Lauf die Treppen hinunter, bis Du schließlich in einen Raum mit vier Statuen gelangst. Nimmst Du der Statue an der Wand das **Schwert** ab, füllt sich der Raum mit Gas. Dreh nun schnell mit Hilfe der Stange die Statue mit dem Schild um 180 Grad, um dieser Falle zu entkommen. Steck dann das Schwert in den eisernen Sarg und mach Dich auf einen Überraschungsangriff gefasst (ein Explosivpfeil wirkt Wunder).

Nimm anschließend die **Klavierrolle** auf und verlass das Gebäude auf dem gleichen Weg, den Du gekommen bist.

Spurte auf dem Weg zum südlichen Ausgang einmal um das Gebäude herum. Schiebe im nächsten Abschnitt die Holzkiste von der Tür weg, nachdem Du über sie geklettert bist. Geh nun zwei Räume weiter und hol alle Gegenstände aus der Sicherheitsbox, die Claire seinerzeit dort verstaut hatte.

Lauf zum Speicherraum des Palasts und setz die beiden Gold-Luger in die Tür ein ⑩. Sie öffnet sich, und Du gehst hindurch. Gib das Passwort 1971 in den Computer ein ⑪, tritt in den Geheimgang, sammle das Rote Kraut und geh durch die Tür. Lauf das kurze Stück über die Brücke und steig die Treppe hoch.

Marschiere die Stufen hinter der S-Kurve hinauf, tritt ins Haus und keuche dort über die Wendeltreppe ganz nach oben. Nimm die Tür am Ende des Wegs und belausche die Ashford-Geschwister bei einer kleinen Unterhaltung. Danach gehst Du durch die rechte Tür. Schließ den Deckel der Musikbox und nimm den **Silberschlüssel** vom Bett. Danach geht's wieder zurück zur Residenz.

Mit dem Silberschlüssel kannst Du die Tür am anderen Ende der Treppe aufschließen ⑫. Setze dann die Klavierrolle ins Klavier ein und nimm noch den **Ameisenkönig** aus dem Glücksspielgerät.

Sause nun runter in die Eingangshalle und geh durch die Tür in der hinteren Ecke. Durch die gegenüberliegende Doppeltür gelangst Du dank des Silberschlüssel ⑬. Heb das **zweite Adlerschild** vom Boden auf. Mit dem Adlerschild und der Biohazard-Karte verlässt Du jetzt den Palast und marschierst zum Haupteingang der militärischen Trainingsanlage.

Geh durch die Doppeltür und öffne erneut das Eisentor mit der Biohazard-Karte ⑦. Folge dem Weg und steig die Treppe hinauf, um das Adlerschild auf der Brüstung einzusetzen. Auf diese Weise erhältst Du die **Emblemkarte.**

Steig jetzt erst wieder die Treppen und dann noch die Leiter hinunter und schieb die Emblemkarte durch den Kartenleser am Ende des Gangs ⑭.

Nimm die Tür im Westen und öffne dort mit Hilfe der Emblemkarte das Eisengatter ⑮. Innen findest Du den lang ersehnten **Granatwerfer.** Tappe jetzt durch die nördliche Tür. Den Schrank in der Nähe der Tür kriegst Du nur mit dem Dietrich auf: Hast Du ihn dabei, steckst Du Dir sechs **Säuregranaten** ein.

Lauf zurück zum Aufzug auf dieser Ebene und fahr in das zweite Stockwerk (2F, in Deutschland wäre das der 1. Stock).

Verwende die Emblemkarte beim Kartenleser ⑯, um die Metallschranke zu öffnen. Im dahinter liegenden Computerraum findest Du den **Heeresausweis**.

Wirf den Computer an und schau per Sicherheitskamera in den Experimentier-Raum. Zoome das Bild auf der rechten Seite des Raumes heran und notiere Dir die Zahl. Danach verlässt Du den Raum durch die seitliche Tür. Sprinte die Treppen hinunter und geh durch die Tür, die zur Haupthalle führt. Benutz die Biohazard-Karte bei der anderen Stahltür ⑰.

Lauf die Treppen hinauf und geh erneut ins Labor. Jetzt kannst Du den Code 1126 eingeben, den Du auf dem Bild gesehen hast, um in den Experimentier-Bereich zu gelangen ⑱. Nimm das **Skelettbild** von der Wand. Hechte nach der kurzen Sequenz nach draußen (vergeude keine Munition) und die Treppe hinunter: Das Zeitlimit reicht locker aus.

Erinnerst Du Dich noch, wo Du das erste Adlerschild gefunden hast? Schau auf der Karte im Spiel nach: Es ist der Raum mit der Schreibmaschine rechts oben. Dort musst Du jetzt hin, um das Skelettbild an die Wand zu hängen. Dann gleitet die Wand hinunter und enthüllt einen versteckten Bereich im Raum. Nimm den **Goldschlüssel** vom Tisch und das **Erste-Hilfe-Spray** aus der Kommode, solltest Du den Dietrich dabei haben.

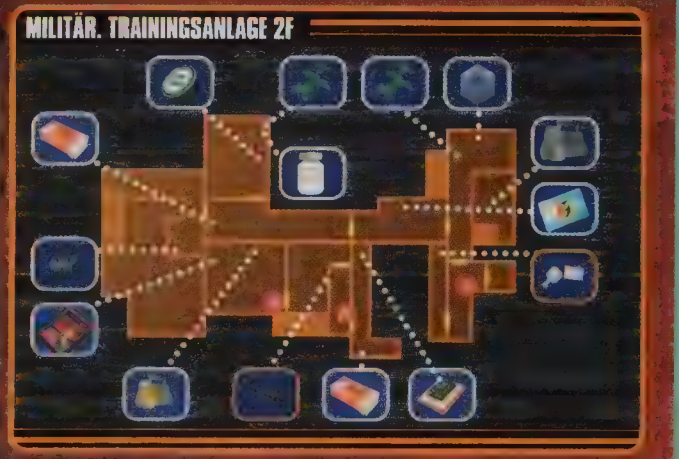
Nun geht's wieder zurück zum Palast und durch die hintere Tür in der Eingangshalle. Lauf den Gang bis zum Ende entlang und schließ dort die Doppeltür mit dem Goldschlüssel auf ⑲.

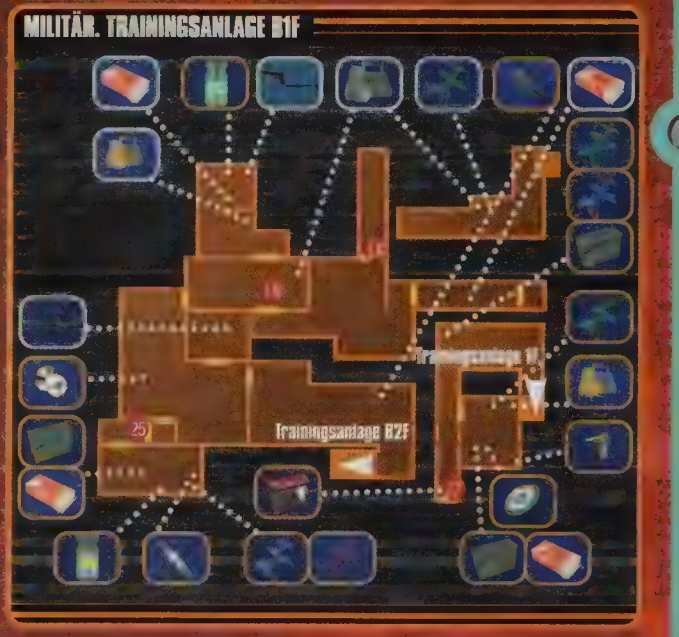
Die Schalter von sechs Bildern wollen in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden, bevor das siebte Hauptbild eine Vase frei gibt. Wir benennen die Bilder eins bis sechs, im Uhrzeigersinn von der Tür aus anfangend. Drück die Schalter von Bild drei, sechs, zwei, fünf, eins und schließlich vier. Dann drück den Schalter des großen Bilds, damit es sich dreht und Du an eine **Steingutvase** gelangst. Untersuche die Vase im Inventar-Bildschirm, um die **Ameisenkönigin** zu erhalten.

Marschiere nun zum Speicherraum und heile Dich, wenn nötig. Sichere den Spielstand und steck beide Ameisen sowie ein ordentliches Arsenal an Waffen und Munition in den Rucksack, bevor Du Dich zur privaten Villa aufmachst.

Setze in Alexias Zimmer (das rechte) das Ameisenkönigin-Objekt in die Musikbox ein und nimm die **Spieluhrenplatte** an Dich. Sie gehört in Alfreds Musikbox im Nebenzimmer, die Du mit Hilfe des Ameisenkönigs öffnest.

Eine Leiter kommt zum Vorschein, und Du kletterst sie unverdrossen sofort hinauf. Auf dem Stuhl findest Du eine **Silberne Libelle,** deren Flügel man ausrupfen kann. Steck sie in das Ameisengemälde auf der anderen Seite des Raums. Daraufhin dreht sich das Karussell erneut und macht einen weiteren Geheimgang zugänglich. Klettere hinauf.





Schieb die Kiste nach rechts gegen die Vitrine, um an den **Luftwaffenausweis** heranzukommen. Wieder unten, rettet Dich Steve vor Alexias Angriff ㉑.

Untersuch die Perücke auf der Musikbox, um die nächste Zwischensequenz auszulösen. Dann kannst Du fliehen und zum Speicherraum in der Residenz zurückkehren. Verstau beide Ausweise in Deinem Rucksack und lauf zum Transportflugzeug, wo Du früher den Marineausweis eingesetzt hattest.

Unten angekommen, nimmst Du die linke der beiden Türen. Setz die beiden Ausweise in die Tafel ein und beweg den Schalter ㉑.

Nimm nach der kurzen Sequenz den **Steuerhebel** auf und speichere den Spielstand. Verlass das Flugzeug wieder und wähl dieses Mal die rechte Tür im Nachbarraum. Dort folgst Du dem Weg so lange, bis Du zu einem kleinen Fahrstuhl kommst.

Oben benutzt Du den Steuerhebel, um die Brücke hochzufahren. Überquere die Brücke und lauf in den nächsten Raum. Schließ mit dem Dietrich den Schrank auf, um ein **Erste-Hilfe-Spray** zu erhalten.

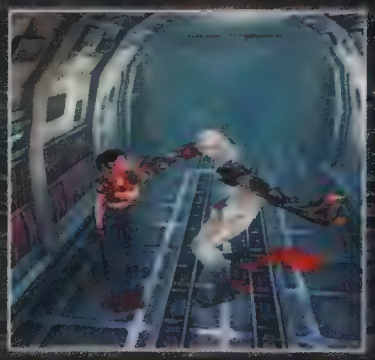
Auf der anderen Seite des Raums findest Du den **Flughafenschlüssel.** Sause zurück und fahr mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Verwende hier den Flughafenschlüssel, um das Gitter hochzulassen ㉒. Marschier durch das Tor dahinter.

Schieb die obere Kiste nach links und die untere nach oben und dann nach links. Bewaffne Dich erst mit dem Granatwerfer inklusive Munition, bevor Du den Lastenaufzug betrittst.

Du hast nun fünf Minuten Zeit, um zum Flugzeug zu gelangen. Auf dem Weg dorthin begegnest Du einem Tyrant, der aber leicht zu besiegen ist: Halte ausreichend Abstand und feuere Granaten auf ihn. Nach zwei bis drei Treffern wird er in die Knie gehen. Warte, bis er wieder hochkommt, und wiederhole das Spiel, bis er vornüber fällt.

Im Flugzeug merkst Du allerdings, dass der Spaß noch nicht vorbei ist. Bewaffne Dich darum mit drei BOW-Gasgranaten und fünf Säuregranaten, steck auf jeden Fall noch ein Erste-Hilfe-Spray ein und begib Dich in den Laderaum des Flugzeugs.

TYRANT



Wenn Du richtig bewaffnet bist, ist auch Mr. Superstärkig" Tyrant schnell besiegt!

Mit folgender Taktik ist der Tyrant im Handumdrehen von Dir besiegt: Bleib zu Beginn des Kampfs auf der Stelle stehen und feuere drei BOW-Gasgranaten auf das hässliche Monster.

Dreh Dich dann nach links und betätige den Auslöser für das Katapult. Die Kiste wird den Tyrant zwar (noch) nicht von Bord schubsen, ihn Dir aber zumindest für kurze Zeit vom Leib halten.

Lade nun den Granatwerfer mit Säuregranaten, feuere drei Schüsse auf das Monster ab und lauf dann an ihm vorbei. Vermutlich wird es Dich erwischen und zu Boden schlagen. Kein Grund zur Panik, solange Du schnell wieder auf die Beine kommst und in den hinteren Bereich des Flugzeugs läufst. Von dort hast Du genug Zeit, so viele Säuregranaten abzufeuern, bis der Tyrant merklich langsamer wird und sehr viel Blut verliert. In diesem Zustand ist er harmlos und wartet förmlich auf sein Ende.

Lauf um ihn herum und komm ihm dabei nicht zu nahe, bis das Signal für das Katapult ertönt. Betätige den Schalter und sag: „Good Bye" – die Kiste gewinnt.

Schlendere zurück ins Cockpit und genieße eine lange Filmsequenz. Die erste GD ist geschafft!

MONSTERTIPPS

Da wir Dir Spannung und Abenteuer-Feeling nicht nehmen wollen, werden in der Komplettlösung „normale" Monsterkämpfe nur selten angesprochen. Klappern Dir jedoch schon bei Zombie-Hunden die Knie, solltest Du die folgenden Tipps beherzigen. Beachte dabei, dass sich der Waffentipp auf die Effektivität bezieht: Klar lassen sich alle Monster am Besten mit der Magnum umnieten – aber nur so lange, bis die Trommel leer ist!

ZOMBIES

Diese netten Zeitgenossen sind nur dann gefährlich, wenn sie in Scharen angreifen. Halte genügend Abstand und stell Dich möglichst mit dem Rücken zur Wand. So kannst Du nicht von hinten angegriffen werden. Sollte die Munition ausgehen, eignet sich auch das Messer gegen einzelne Zombies. Ziel dabei nach unten: So hast Du zwei Treffer auf einmal und legst die Untoten schneller flach.

Beste Waffe: Pistole

ZOMBIE-HUNDE

Mit einem Köter wirst Du schnell fertig, gegen zwei musst Du taktieren: Lauf möglichst in eine Ecke oder einen engen Gang und lass die Biester nur von einer Seite aus angreifen. Kommen sie aus unterschiedlichen Richtungen, musst Du L drücken, um schnell zwischen den Zielen zu wechseln. Liegt ein Zombie-Kläffer am Boden, kannst Du ihn nur aus nächster Nähe treffen, indem Du nach unten zielst. Hierfür eignet sich das Messer hervorragend.

Beste Waffe: Pistole / Messer

FLEDERMÄUSE

Ein Schuss, ein Treffer. Gleichwohl solltest Du Dich mit diesen Plagegeistern nicht lange aufhalten. Schleiche vorsichtig an ihnen vorbei oder gib Gas, um ihnen zu entgehen. Du kannst auch das Feuerzeug benutzen (wenn Du es nicht dem Wärter überlassen hast), da sie die Flamme scheuen, werden sie Dir nichts anhaben.

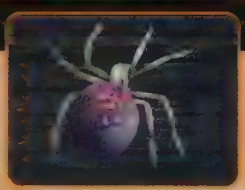
Beste Waffe: Pistole / Feuerzeug

BANDERSNATCH

Das ist die neue Kreation aus der Virenabteilung. Sein langer Arm ist recht flink, und Du musst schon sehr weit weg stehen, um nicht getroffen zu werden. Gut, dass er nicht viel Schaden anrichtet! Begegnest Du einem dieser unförmigen Gesellen, solltest Du schnell weiterlaufen oder die Armbrust mit explosiven Pfeilen herausholen. Zwei bis drei Treffer genügen damit auf jeden Fall.

Beste Waffe: Armbrust

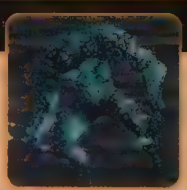
SPINNEN



Die Spinnen haben dazugelernt: Sie sind im Vergleich zu früher viel schneller und gefährlicher geworden. Besonders ihre Umklammerung ist schmerzhaft, zumal Du schnell vergiftet wirst. Versuch also nicht, mit leichtkalibrigen Waffen in den Kampf zu gehen – Granatwerfer oder Explosive Pfeile müssen schon her. Bleib auf jeden Fall immer in Bewegung, damit die Spinnen Dich mit ihrem ungesunden Giftsabber nicht treffen.

Beste Waffe: Granatwerfer

HUNTER



Schnell, stark und tödlich – so wie „Resident Evil"-Fans sie seit Jahren kennen! Die Hunter sind die gefährlichsten Kreaturen unter den Standard-Monstern. Bewaffne Dich mit der Schrotflinte und warte, bis sie ganz nah herangekommen sind. Aus nächster Nähe triffst Du sie dreimal (warte, bis sie sich wieder aufgerichtet haben), dann stehen sie nicht wieder auf. Vorsicht: Flackert Deine Lebensenergie im unteren Bereich, ist ihre Sprungattacke tödlich. Doch wer wird denn gleich den Kopf verlieren?

Beste Waffe: Schrotflinte

ZWEITE GD: CHRIS REDFIELD MISCHT MIT

Klettere die Leiter hinunter und geh durch die Tür in der Nähe der Treppe. Hier findest Du neben ein paar nützlichen, aber nicht spielentscheidenden Gegenständen die **Antarktiskarte.** Hast Du alles eingesammelt, steigst Du die Stufen hinab.

Möchtest Du Deine Items ordnen oder den Spielstand sichern, läufst Du durch die gegenüberliegende Tür. Andernfalls geht's in den südlichen Korridor. Das Flattervieh lässt sich mit einem gezielten Schuss beseitigen. Vergiftet es Dich, kannst Du Dich am praktischerweise unbegrenzten **Vorrat an Blauen Kräutern** gegenüber der Tür bedienen.

Marschiere im nächsten Raum durch die südwestliche Tür (mit der B.O.W.-Aufschrift) und greif Dir den **Barcodeaufkleber.**

Kehr in die große Halle zurück und nimm diesmal die gegenüberliegende (nördliche) Tür. Hier findest Du den **Minenraumschlüssel,** das **Sturmgewehr** (aus dem Schrank mit den grünen Schubladen) sowie die **Sprengkapsel.** Die Kapsel bringst Du gleich am Schrank daneben an.

Lauf zurück in die Halle und schließ mit dem Minenraumschlüssel die Tür bei den Stufen auf ㉓. Halte Dich rechts, klettere dabei die Eisblöcke hinauf und schau Dir das Ventil an. Nachdem Du festgestellt hast, dass es eine achteckige Öffnung besitzt – das ist wichtig für später – kletterst Du wieder nach unten und nimmst die hintere Tür.

In dortigen Raum stellst Du die Stromzufuhr des Komplexes wieder her. Beweg den Hebel, um den Generator anzuwerfen, und betätige den Schalter, um die Stromzufuhr zu aktivieren.

Zurück in der Haupthalle stellst Du über einen Schalter den Sortierer an und klebst den Barcodeaufkleber auf die Holzkiste. Mit dem Steuerpult daneben schickst Du die Kiste auf die Reise und schaust Dir anschließend im B.O.W.-Raum an, was Du angerichtet hast. Schnapp Dir noch die **Gasmaske** und verlass den Raum wieder.

Sprinte zurück zum Speicherraum und schieb den Bücherschrank nach hinten. Im Geheimgang öffnest Du den Spind und drückst den Knopf, um einen weiteren versteckten Bereich zu öffnen.

Untersuche als Nächstes die Unterseite des **Blumentopfs,** um ihn dann gegen den **Maschinenraumschlüssel** einzutauschen.

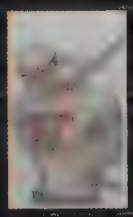
Verlass den Raum, geh die Treppe hoch und durch die große Doppeltür. Wende Dich nach links und öffne den Maschinenraum mit dem dazugehörigen Schlüssel ㉔. Ignoriere fürs Erste die Kontrollhebel und öffne die Tür im hinteren Bereich. Dort findest Du einen **Ventilgriff.**

Auf dem Rückweg springt Steve herein und demonstriert, was er für ein Tollpatsch ist. Lauf dann auf der Brüstung zur gegenüberliegenden Tür und geh hindurch. Leg den Ventilgriff auf das Schneidegerät und sause mit dem **Octa-Ventilgriff** eine Etage tiefer in den Speicherraum.

Ordne Deinen Rucksack, sodass Du folgende Gegenstände dabei hast: Armbrust, Explosivpfeile (mindestens 10), Pfeile (mindestens 60), Gasmaske und Octa-Ventilgriff. Spurte dann zum Raum mit dem Ventil mit der achteckigen Öffnung. Dort setzt Du den Octa-Ventilgriff ein und lehnst Dich erstmal zurück für ein paar Filmschnipsel. Hol Dir dann Alfreds **Schützengewehr** und genieß eine kurze Filmsequenz.

Untersuchst Du die beiden vorderen Ecken des Helipads, findest Du **Pistolenpatronen** und ein **Erste-Hilfe-Spray.** Steig dann die Stufen hinab.

MUTANT-ALEXANDER

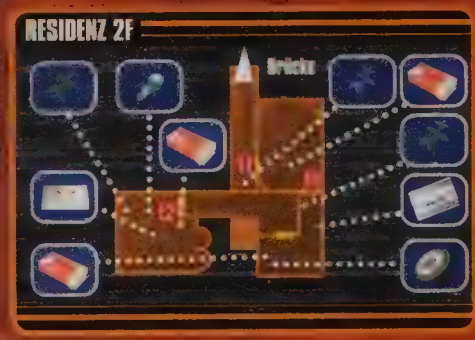


Das Scharfschützengewehr macht sich in dieser Nebelsuppe auf jeden Fall bezahlt

Bleib immer außer Reichweite des Monsters, sodass Dich sein Greifarm nicht trifft. Ziel mit dem Scharfschützengewehr auf seine verwundbare Stelle: sein Herz.

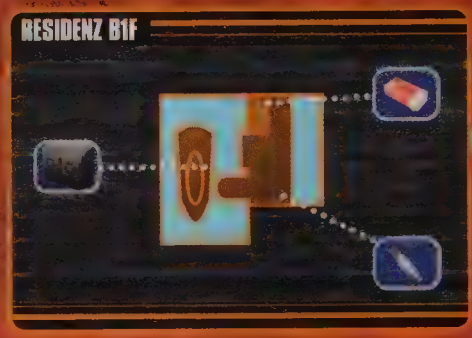
Denk daran, dass Du nicht alle sieben Schüsse auf einmal abgeben musst. Schieß ein- oder zweimal und geh wieder auf Distanz. Mit der L-Taste kannst Du heranzoomen – bei zwei Volltreffern ins Herz ist der Kampf beendet. Ansonsten wechsle zur Armbrust und feuere die restliche Munition auf das Ungetüm, bis es in die mutierten Knie geht.

Wirst Du vorher durch das lila Gas vergiftet, musst Du später in der Rolle von Chris einen kleinen Umweg in Kauf nehmen...



Danach folgt eine Sequenz, und Du darfst mal wieder einen Anderen der Super-S.T.A.R.S. spielen: Der berühmte Chris Redfield gibt sich die Ehre.

Nach der Wurmsequenz suchst Du den Speicherpunkt auf und bewaffnest Dich mit dem Sturmgewehr und einem Erste-Hilfe-Spray, bevor Du Dich dem Grave Digger stellst. Der Kampf steht Dir allerdings frei: Nach einem Sieg erhältst Du das Feuerzeug, das an einigen Stellen nützlich, aber nicht lebenswichtig ist. Rennst Du lieber davon (hey, Du spielst mit C-H-R-I-S Redfield!), überspringst Du einfach den folgenden Abschnitt.



GRAVE DIGGER

Lauf von einem Ende der Höhle zum anderen und drück ab, sobald sich der Wurm blicken lässt

Während des gesamten Kampfs rennst Du von einem Ende der Höhle zum anderen. Bleibe bei Deinem Spurt nie stehen, es sei denn, Du hörst, wie der Grave Digger aus dem Boden geschossen kommt. In diesem Fall drückst Du auf die R-Taste und beobachtest, ob sich Chris um die Achse dreht und das Ziel anvisiert oder die Waffe einfach nur in Blickrichtung hoch hält. In dem letzteren Fall ist der Wurm nicht in Sichtweite – dann rennst Du schleunigst weiter.

Dreht sich Chris um die eigene Achse, hat er das Monstrum automatisch anvisiert, und Du feuerst zirka drei Sekunden. Hierbei spielt es keine Rolle, ob DU sehen kannst, wohin Chris schießt – er kann es.

Danach rennst Du weiter und wiederholst dieses Spielchen, bis der Wurm aufgibt (Du benötigst dafür ungefähr 35% Munition aus Deinem Sturmgewehr).

Als Belohnung erhältst Du Dein **Feuerzeug** (nützlich bei Fledermäusen) zurück. Kehr damit zurück in den Speicherraum. Drück den Knopf bei dem Steinbild und zünde die Fackel mit Hilfe des Feuerzeugs an – und die **Maschinenpistolen** gehören Dir.

ADVERTISING SYSTEMS/CONCORD

Pikachu und du – Jetzt könnt ihr immer zusammen sein.

POKÉMON™
SAMMELKARTENSPIEL

Du kennst Pikachu? Was für eine Frage! Ab sofort kannst du alle Pokémon immer bei dir tragen: Mit diesem tollen Kartenspiel, das dir und deinen Freunden viel Spaß machen wird.

Schnapp dir so viele Pokémon wie möglich, trainiere sie gut und setze ihre Fähigkeiten im Wettkampf gegen andere Pokémon ein.

Werde der Meister-Trainer!

Schnapp' sie Dir alle!™

* ©1995,1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Schnapp sie Dir alle! und das offizielle Nintendo Siegel sind Warenzeichen von Nintendo. WIZARDS OF THE COAST ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

AMIGO

Wizards of the Coast®

Kutschiere mit dem Fahrstuhl am anderen Ende der Höhle nach oben und geh danach durch die Doppeltür im Süden.

Drück den Knopf an der Hinterseite des Panzers, der daraufhin einen Geheimgang öffnet. Fahr mit dem Lift nach unten.

Sause den Gang entlang, um hinter der nächsten Tür in einen Speicherraum zu gelangen. Neben zahlreichen Items gibt's auch ein Rätsel, das Du lösen musst. Öffne die Schubladen in dieser Reihenfolge: Rot, Grün, Blau und Braun. Verstau die auf diese Weise eroberte **Luger Replik** in der Item-Box. Durch diese kleine Aktion ist nun Hitzkopf Steve als Charakter im Battle-Game spielbar.

Bewaffne Dich jetzt mit dem Granatwerfer und Granaten, geh nach draußen und nimm die **Batterie** auf. Fahr anschließend wieder nach oben, geh durch die Doppeltür und steck die Batterie in den kleinen Fahrstuhl im Nord-Osten.

Fahr ein Stockwerk höher und nimm Dir den **Chemielagerschlüssel** von der Ablage. Tritt dann durch die Tür und triff einen alten Bekannten. Wähl die seitliche Tür. Verfolge, wie das Adlerschild ins Abwasser fällt, und geh durch die gegenüberliegende Tür. Hier erledigst Du drei Zombies, bevor Du Dir die **Seitentaschen** umlegen kannst.

Kehr zurück zum Kontrollraum und fahr mit dem Fahrstuhl ganz nach unten.

Steig die Treppe hinunter und nimm die begehrteste Waffe im Spiel von den Haken: die **SPAS-12-Schrotflinte.**

Im nächsten Raum läufst Du die Treppe hinauf und betätigst die Steuertafel für die Kapsel: Zum Vorschein kommt ein Magazin mit **Sturmgewehrkugeln** (50%).

Schreite dann durch die Doppeltür und nimm die Tür im Süden. Hinter den beiden Gleittüren ❶ öffnest Du mit dem Chemielagerschlüssel den Glasschrank. Setz danach die Temperatur auf 12.8 und nimm das **Clement** Σ in Gewahrsam.

Bewaffne Dich nun mit der Schrotflinte und heb die **Türklinke** im Raum zuvor vom Boden auf. Lauf zum Abwasserkanal und hänge die Schrotflinte zurück an die Wand.

Nimm den Lift eine Etage höher. Fahr in den zweiten Stock. Wähle wieder die seitliche Tür, wetze die Brüstung entlang und pass im nächsten Raum auf den Suchroboter auf. Tritt dann durch die andere Tür und steck die Türklinke in die Tür vor der Treppe ❷. Auf dem Balkon findest Du das **Panzermodell.**

Erinnerst Du Dich an den Raum im ersten Stock mit den zwei Bildern und der geheimen Miniatur-Nachbildung des Geländes? Genau dort musst Du jetzt hin, um das Panzerobjekt einzusetzen.

Schnapp Dir danach den **Drehscheibenschlüssel** aus der Öffnung, die mit den drei Laserschranken geschützt ist.

Fahr nun mit dem Fahrstuhl nach unten – jetzt kannst Du die Schrotflinte wieder mitnehmen – und betritt den Laborbereich. Nach der wirklich lässigen Sequenz mit Wesker läufst Du weiter durch die Doppeltür und benutzt den Drehscheibenschlüssel dazu, wieder nach oben zu fahren.

Schieb die linke Kiste zurück, sodass Du an das wertvolle **Puder für Pfeile** herankommst. Wetze jetzt in den Kopierer-Raum und durch die Öffnung in der Wand.

Hinter der Tür kletterst Du die Leiter hinunter und wirfst den Ventilator an, indem Du den Hebel neben der Leiter nach oben schiebst. Halte die Schrotflinte bereit, bevor Du durch die Tür im Westen gehst. Erledige den Hunter mit drei Schrotpatronen.

Geh dann durch die gegenüberliegende Tür und nimm das **Clement** α vom Regal. Kombiniere beide Clement-Flüssigkeiten, um die **Clement-Mischung** herzustellen. Auf der linken Seite der Werkbank liegt ein Teil für Deine Glock 17.

Kehr nun zum Vorplatz des Gebäudes zurück und fahr mit dem großen Fahrstuhl nach unten. Nimm dann den kleinen Fahrstuhl nach oben und lauf über die Brücke.

Im folgenden Puzzle musst Du den Öldruck für die Brücke von Hand einstellen: Drücke den 3-Liter-Tank zwei- und den 5-Liter-Tank einmal. Leere dann den 10-Liter-Tank und fülle ihn auf die geforderten sieben Liter, indem Du den 3-Liter-Tank zwei- und den 5-Liter-Tank einmal drückst.

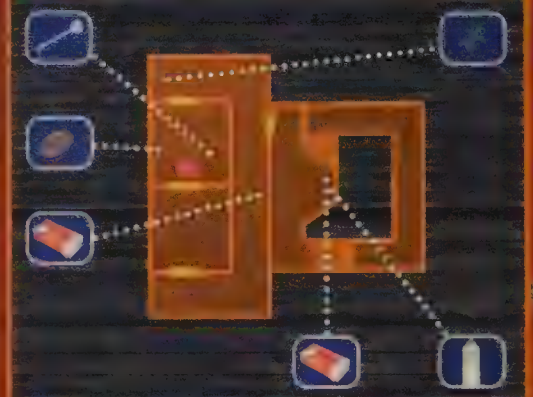
Spurte anschließend zurück zur Laderampe für das Flugzeug und stell am Computer den Strom ab, damit Du an die drei **Ausweise** herankommen kannst.

Mit ihnen im Rucksack sprintest Du zum Raum mit den drei Laserschranken und setzt sie dort ein. Bewege dann den Hebel, damit der Tisch eine versteckte Leiter freigibt – die Du natürlich gleich benützt.

Unten rennst Du einfach an den Spinnen vorbei und kletterst die nächste Leiter hinunter. Es folgt eine kurze Vorstellung Deines kommenden Gegners: ein Albinoid.

Durch den Einsatz des Messers lässt sich Munition sparen. Allerdings empfiehlt sich das nur bei einzelnen Gegnern

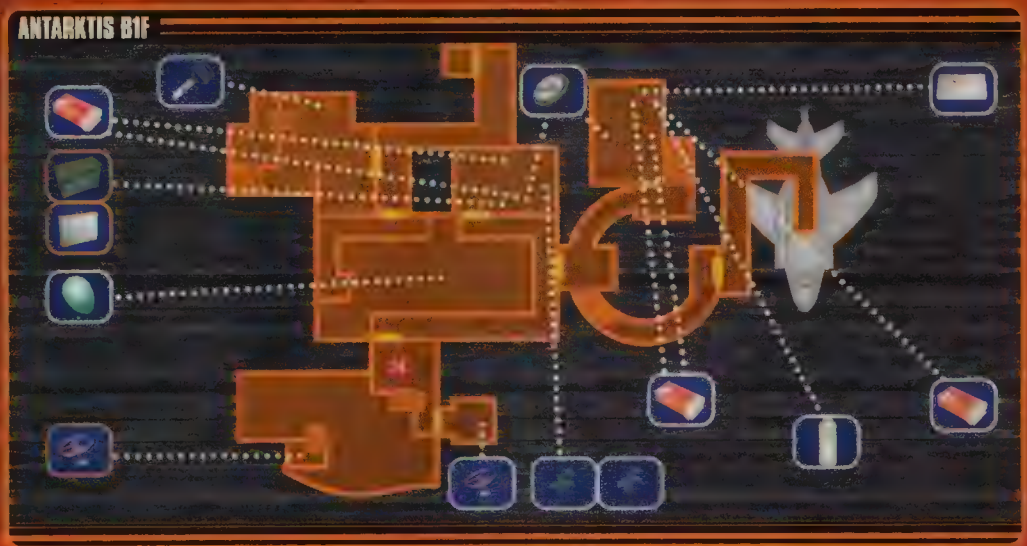
PRIVATE VILLA 2F



PRIVATE VILLA 3F UND 4F

TRANSPORT-FLUGZEUG

ANTARKTIS B1F



グランディア

GRANDIA

Die neue Referenz ist da!

8 Teile waren genug-
es ist Zeit für etwas Besseres!

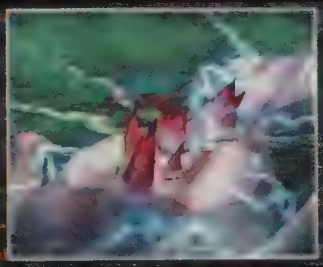
Fantastisches Gameplay: Einzigartiges Battle-System
Verwickelte und fesselnde Storyline: Riesige Anzahl von Charakteren
Jeder Ort ist einzigartig

PSG
PLAYSTATION FUN MAGAZIN
Super PlayStation GOLD
O.P.M. STAR
play BEST BUY!
PLAY ZONE HIT
GOLD GAME
Von der Fachpresse empfohlen!

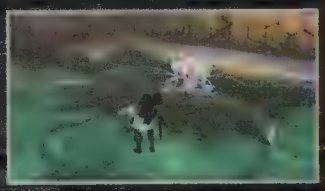
PlayStation
GAME ARTS
powered by LUNA TOY
powered by CARLSEN COMICS
Ubi Soft
www.ubisoft.de

Grandia™ & © 1997, 1999 GAME ARTS/ESP Inc. All rights reserved. CG/LINKS Corporation. All rights reserved. French / German Translation © 2000 Ubi Soft Entertainment.
Under license by ESP Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

ALBINOID



Warum der Albinoid das Adlerschild bewacht, weiß er wohl selber nicht. Den Pool verlässt er jedenfalls nicht...



Sehr nett, dass das Elektro-Monster den Pool nicht verlassen wird! Wenn Du es beseitigen möchtest, läufst Du einfach entspannt am Beckenrand auf und ab und wartest, bis es in Deine Nähe geschwommen ist.

Denk daran: Richte die Waffe nach unten, bevor Du feuerst.

Viel zeit- und munitionssparender ist es allerdings, einfach ins Wasser zu hüpfen und das **Adlerschild** herauszuholen. Wer sich beeilt, wird nur einmal von der Stromwelle getroffen und erleidet minimalen Schaden. Ein Kraut zu opfern, ist immer noch besser, als 20 Schrotpatronen zu verpulvern!

Wenn Du das blaue Teil aus dem Wasser geholt hast, kannst Du es mit der Clement-Mischung kombinieren, um die **Hellebarde** herzustellen.

Lauf nun zum verstecken Gang unter dem Panzer und benutze die Hellebarde zum Öffnen der Doppeltür bei Markierung ㉗. Es folgt eine Sequenz, in der Chris in die Antarktis fliegt.

Nach der Landung folge dem Weg bis zum Raum kurz vor der Treppe. Innen liegen sechs **Granaten** auf dem Bett. Lauf die Treppe hinunter und in den Speicherraum. Setz hier die Hellebarde in die Säule neben dem Schrank: Du hast den **Briefbeschwerer**.

Steig die Treppen hoch und nimm die Doppeltür am Ende des Gangs. Geh durch die Tür zu Chris' Linken, lauf aufs Eis und nimm den **Octa-Ventilgriff** vom Ventilrohr. Tritt nun durch die erste Tür auf der anderen Seite der Brüstung. Jetzt kommst Du endlich an den **Stahlkoffer** heran!

Verlass den Raum und klettere kurz aufs Eis, um durch die zweite Tür auf dieser Seite zu gehen.

Folge dem Gang und fahr mit dem Fahrstuhl nach unten. Nimm die Tür vor Dir und danach die linke, um den Stromversorgungsraum zu betreten. Benutz den Octa-Ventilgriff am Gerät ganz rechts, bevor Du am linken den Strom wiederherstellst ㉘. Verlass den Raum und folge dem Gang.

Der nächste Raum kommt Dir unheimlich bekannt vor. Schieb die Statue über den Riss im Boden, damit sie dort erfolgreich einbricht und Du die **Antarktiskarte** aufnehmen kannst.

Folge dem roten Gang, bis Du an eine Tiger-Statue gelangst. Nimmst Du das rote Auge heraus, bekommst Du **Magnumpatronen.** Beim blauen Auge ist es ein **Aufsatz.** Setz danach das Juwel wieder ein. Wenn Du den Octa-Ventilgriff mit dem Stecker verbindest, erhältst Du den **Quadro-Ventilgriff.**

Lauf ein kurzes Stück zurück und fahr mit dem Lift nach unten. Heb den **Flügel** vom Boden auf, lauf rechts den Gang entlang und geh durch die Tür. Hinten rechts stößt Du auf eine Konsole, in die Du vier Symbole eingeben musst. Die Lösung ist: AA, Krone, Herz und Pik.

Leg anschließend den Briefbeschwerer in die Schublade, um an **Alfreds Ring** heranzukommen. Untersuch ihn, um das Metall des Ringes zu lösen und **Alfreds Juwel** zu erhalten.

Besorg Dir aus der Item-Box im Speicherraum den Feuerlöscher, fahr wieder nach oben und nimm die andere Tür nahe dem Ausgang. Drück den blauen Knopf und füll den Feuerlöscher mit Flüssigkeit.

Jetzt kannst Du die Flammen eine Etage tiefer löschen und die **Magnum** von der Kiste nehmen. Lauf anschließend zum Schrank im hinteren Bereich des Raums und benutz Dein Feuerzeug, um den Sprengstoff zu entzünden. Innen findest Du drei Packungen **Pistolenpatronen.**

Fahr mit dem anderen Fahrstuhl in diesem Raum eine Etage höher und lass mit Hilfe des Quadro-Ventilgriffs das Wasser ab. Unten findest Du anschließend den **Kranschlüssel.**

Lauf hinaus zur Balustrade und benutz den Kranschlüssel im Häuschen mit den Hebeln. Daraufhin lässt Alexia eine Riesenspinne auf Dich los – die Du glücklicherweise nicht bekämpfen musst.

Klettere aufs Eis und schnapp Dir den **Ohrring.** Wirf einen prüfenden Blick auf den Stein, und Du erhältst **Alexanders Juwel.**

Fahr jetzt mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und lauf dieses Mal den Gang entlang. In der Nähe des Karussells und im Wasser findest Du jeweils ein **Flügelobjekt.** Geh durch die Doppeltür – erlebe ein Déjà Vu – und lauf die Stufen hoch. Heb das **Messer** vom Boden auf. Damit befreist Du Claire, die Du unter der Haupttreppe findest.

Wenn Du Claire nach ihrem letzten Kampf vergiftet in die Zwischensequenz geschickt hast, musst Du jetzt ein Gegenmittel besorgen. Lauf zu dem Raum, in dem Du das Feuer gelöscht und die Magnum gefunden hast. Nimm dort das **Serum** vom Regal und bring es Claire. In jedem Fall übernimmst Du nun wieder Claires Rolle.

Schieb das Bücherregal zur Seite und häng die Schrotflinte an die Haken, um ein Geheimfach zu öffnen. Dort findest Du **Napalmgranaten** und **Granaten.** Geh dann durch die Tür, beseitige kurzerhand die beiden Tentakel, die aus den Fenstern geschossen kommen, und nimm die Tür am Gangende. Lauf die Stufen hoch, klaube die Notiz vom Boden auf und dreh als Nächstes am Rad.

Nimm nun das **Kristall** auf und platziere es unter der Steinplatte, um es zu zerstören und auf diese Weise an die **Sicherheitskarte** heranzukommen.

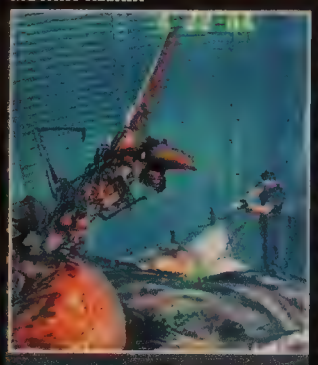
Marschier durch die Tür nahe dem Eingang und benutze die Sicherheitskarte am Kartenleser ㉙ (doch checke davor Deine Ausrüstung, Du brauchst nämlich bald mindestens ein Erste-Hilfe-Spray...).

MUTANT-STEVE

Wow! So muss ein echter Bossgegner aussehen. Außer seinem Herzen kann man diesem Keri allerdings nichts brechen...

Vergiss es – gegen Mutanten-Steve zu kämpfen, ist sinnlos. Dreh Dich sofort um und lauf zum Ausgang. Heile Dich nach jedem Treffer, sonst wird Dich der nächste in Stücke hauen.

MUTANT-ALEXIA



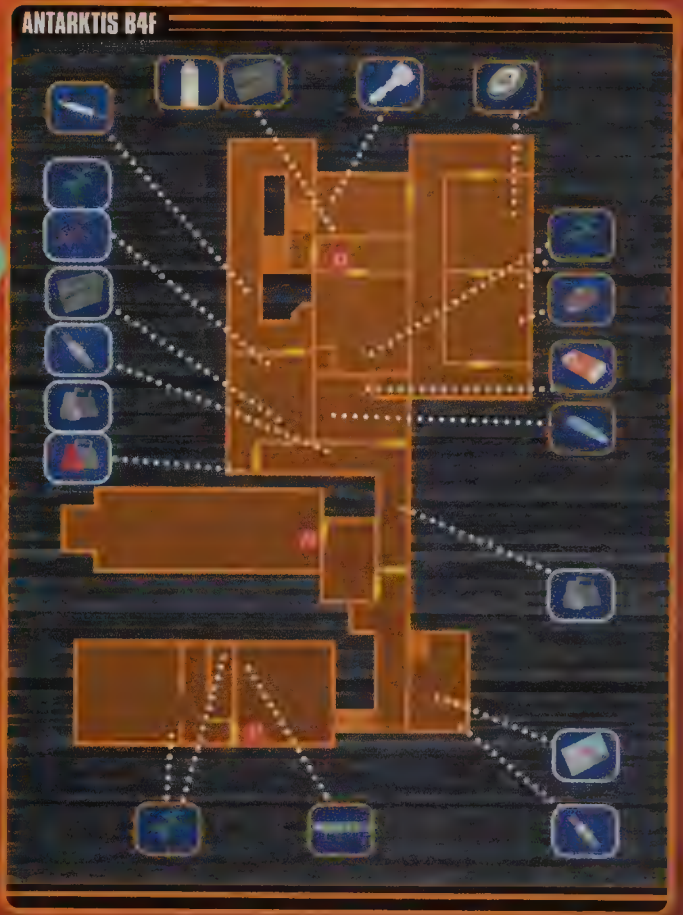
Endlich darf die Magnum zu Wort kommen. Gleich ist alles vorbei!

Nach der Sequenz steckt Claire in echten Schwierigkeiten. Hilf ihr, indem Du sofort zielst und abdrückst – bist Du zu langsam, heißt's „Game Over".

Nach der Mutation feuerst Du das Magazin leer und läufst dann zur rechten Seite der Ameisen-Königin. Dort gibst Du weitere Schüsse ab, bis Du von den kleinen Viechern merklich gestört wirst. Sprinte nun zur anderen Seite, wo mehr Platz ist, und feuere erneut ein paar Schüsse ab.

Diese „Taktik" wiederholst Du, bis sich Alexia nach 17 Treffern mit der Magnum (notfalls helfen auch Säuregranaten) ihrer letzten Verwandlung unterzieht. Schnapp die **Impulskanone** hinter Dir und puste Alexia ins Nirwana. „Resident Evil 4" kann gerne kommen!

ANTARKTIS B4F



Hast Du es geschafft, darfst Du ein Taschentuch holen. Dann siehst Du Alexia in Aktion und kämpfst als Chris gegen sie. Halte genügend Abstand und meide die Blutspritzer – sie verwandeln sich in Feuer, eklig das! Hast Du die Mutantin besiegt, sammelst Du **Alexias Halsband** auf. Du erhältst daraus **Alexias Juwel**.

Setz jetzt alle drei Juwelen in das Familienbild am Ende der Haupttreppe und geh durch die Geheimtür ㉙. Nimm die nächste Tür rechts, fahr mit dem Fahrstuhl nach unten und drücke den blauen Knopf am Kontrollpult. Nimm nun das vierte **Flügelobjekt** von der Bank.

Kehr zum Geheimgang zurück und biege an der T-Kreuzung links ab. Hinter der nächsten Tür findest Du den **Sterilraumschlüssel,** mit dem Du als Nächstes die Doppeltür unten in der Haupthalle öffnest ㉚.

Begib Dich nun zum Stromversorgungsraum und stell den Strom wieder ab. Nun kannst Du **beide Juwelen** aus den Augen der Tiger-Statue nehmen, da diese sich logischerweise ohne Strom nicht dreht.

Lauf zum Geheimgang und in Alexias Schlafzimmer und setz dort das rote Juwel in die Musikbox. Nimm die **Spieluhrenplatte** an Dich und setz sie in Alfreds Musikbox ein, nachdem Du diese mit dem blauen Juwel geöffnet hast.

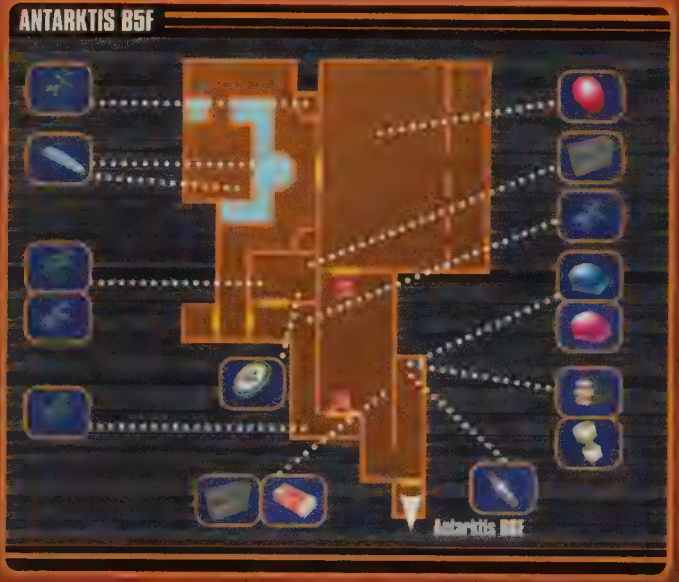
Klettere die Leiter hinauf und fische die **Libelle** aus dem Sandtopf. Kombinierst Du sie mit den vier Flügelobjekten, bekommst Du die **Goldene Libelle.**

Sause nun zum Speicherraum auf dieser Ebene und ordne Deinen Rucksack, sodass Du die folgenden Gegenstände bei Dir trägst: Goldene Libelle, zwei Erste-Hilfe-Sprays, Granatwerfer mit Säuregranaten, Magnum mit Patronen plus eine weitere Waffe, um drei Zombies zu erledigen. Sichere den Spielstand und atme tief durch: Die große letzte Konfrontation steht kurz bevor.

Lauf nun zum Raum mit der Kanone, um Dir von Claire das **Sicherheitsarchiv** geben zu lassen. Öffne es im Inventar-Bildschirm, und Du findest die **Sicherheitskarte.**

Steig die Treppe am Ende hinauf und setz die Goldene Libelle ein, um die Tür zu öffnen ㉛. Lauf den Weg entlang und setz die Sicherheitskarte beim Computer ein. Das Passwort lautet: „VERONICA", ...hmm. Bevor Du den Raum verlässt, bewaffne Dich mit Deiner Magnum – DENN JETZT WIRD'S ERNST!

ANTARKTIS B5F



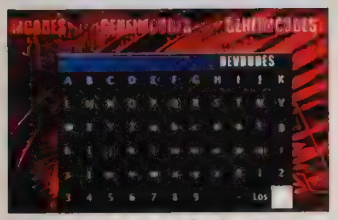
ANTARKTIS B6F

NBA 2K

Gebt die Cheats unter „Codes" im **Optionsmenü** ein, um die entsprechende Mogelfunktion zu aktivieren.

Cheats

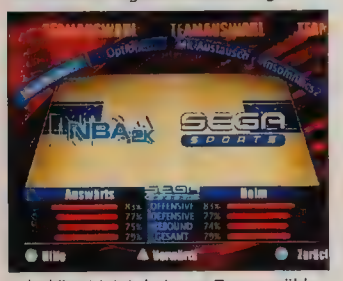
Drei Bonus-Teams: **DEVDUDES**	Große Köpfe: **FATHEAD**
Große Spieler: **MONSTER**	Große Füße: **BIGFOOT**
Kleine Spieler: **LITTLEGUY**	Großer Basketball: **BEACHBOYS**
Dicke Spieler: **DOUGHBOY**	Leidende Trainer: **COACHOUCH**
Platt gequetschte Spieler: **SQUISHY**	



DEVDUDES: *Das Menü für die Cheat-Eingabe wartet unter dem Punkt „Codes"*

Superstars-Feature erhältlich

Die korrekte Eingabe wird bestätigt...



...Ihr könnt jetzt drei neue Teams wählen

DOUGHBOY: *Die Spieler waren wohl aus Versehen auf der Hantelbank, statt das normale Sprungtraining zu absolvieren*

FATHEAD: *Mit den Riesenschädeln wird ein Kopfball-Foul sehr wahrscheinlich*

COACHOUCH: *Der Trainer krümmt sich vor Schmerzen – leidet er aufgrund seiner schlecht spielenden Mannschaft?*

Soul Reaver

Pausiert das laufende Spiel. Haltet dann L gedrückt und gebt eine der folgenden Kombinationen ein, um den jeweiligen Cheat anzuschalten. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

Alle Fähigkeiten:
↑↑↓→→←Ⓑ→←↓

Lebensenergie upgraden:
→Ⓐ←Ⓨ↑↓

Lebensenergie wieder auffüllen:
↓Ⓑ↑←↑←

Maximale Lebensenergie:
→Ⓑ↓↑↓↑

Raziel verletzen:
←Ⓑ↑↑↓

Magie wieder auffüllen:
→→←Ⓨ→↓

Maximale Magie:
Ⓨ→↓→↑Ⓨ←

Soul-Reaver:
↓ⓎⓍ→→↓↓←Ⓨ↓→

Fire-Reaver:
↓↑→↑↓←Ⓑ→↓

Aerial-Reaver:
Ⓐ→↑↑Ⓨ←←→↑

Kain-Reaver:
ⒶⒷ→Ⓨ←←→↑

Fire-Glyph:
↑↑→↑ⓎⓍ→

Force-Glyph:
↓←Ⓨ↓↑

Stone-Glyph:
↓Ⓑ↑←↓→→

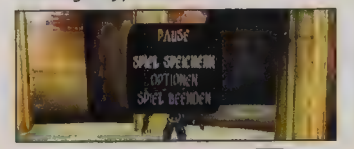
Sound-Glyph:
→→↓Ⓑ↑↑↓

Water-Glyph:
↓Ⓑ↑↓→

Sunlight-Glyph:
←Ⓑ←→→↑↑←

Zu jeder Zeit zwischen den Welten wechseln:
↑↑↓→→←Ⓑ→←↓

Für einige Glyphs mehr...



...pausiert Ihr das Spiel, haltet L gedrückt und gebt dann die verschiedenen Cheats für Fire-, Force-, Stone-, Sound-, Water- und Sunlight-Glyph ein...

...welche Ihr nach Eurer Rückkehr ins Spiel dort auch prompt vorfindet

Auch die Schwerter Fire-, Aerial- und Kain-Reaver lassen sich erschummeln

Maximale Lebensenergie und Magie – wir zwei machen den Weg frei!

„Soul Reaver": Raziels Schatten an der Wand ähnelt ein wenig dem deutschen Bundesadler (schaut mal auf ein 1-Mark-Stück)

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung

Wählt einen Spieler unter „Game Status" im **Optionsmenü** und drückt dann gleichzeitig L+R, um eine Passwort-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der nachstehenden Codes ein, um die entsprechende Cheatfunktion freizuschalten. Eine Stimme bestätigt die richtige Eingabe.

Cheats

Schneller feuern:
RAPID_FIRE

Geringe Schwerkraft:
NO_GRAVITY

Alle Endsequenzen anzeigen:
LONG_MOVIE

Gleiche Autos bei Multiplayer:
MIXED_CARS

Super-Raketen:
BLAST_FIRE

Zeitlupen-Modus:
GO_SLOW_MO

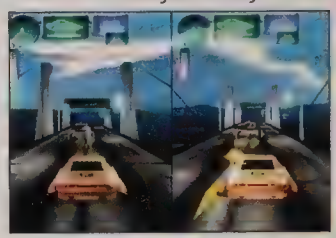
Schwere Autos:
GO_RAMMING

Leichte Autos:
HI_CEILING

Schnellere Autos:
MORE_SPEED

RAPID_FIRE: *Nachdem Ihr unter „Game Status" einen Spieler gewählt habt, ruft Ihr mit L+R die Passwort-Eingabe auf und gebt den Code ein...*

...der Euch zu Dauerfeuer verhilft



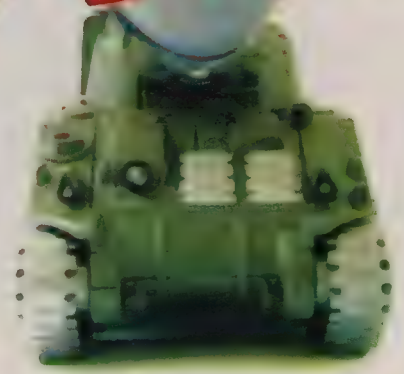
MIXED_CARS: *Dank gleicher Autos im Mehrspieler-Modus herrscht Chancengleichheit zwischen den Konkurrenten*

LONG_MOVIE: *Jetzt könnt Ihr Euch endlich alle Endsequenzen anschauen*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

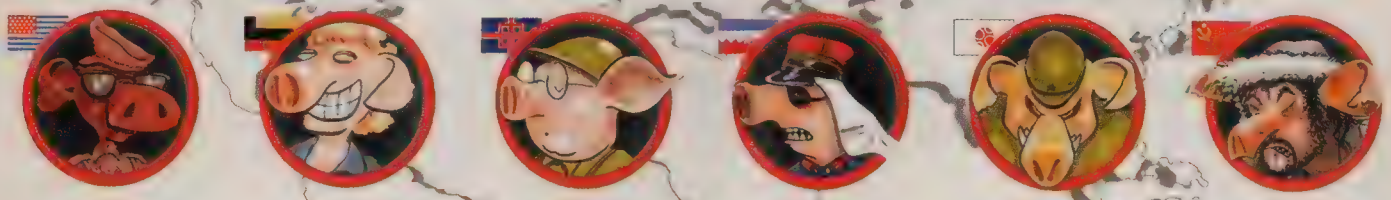
FRONTSCHWEINE



SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons“)

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC WASHINKEN | MANFRED SCHWARTOWSKI | ARTHUR SWINEY | GEORGES PORC FLAMBÉ | WOK HOG | DSCHINGIS SCHMARRN

www.frontschweine.com

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY

PlayStation

INFOGRAMES

JETZT IM HANDEL!

Was lässig kommt: Postkarten direkt aufs Handy, SMS als E-mail, oder wenn Du einen Klingelton komponierst, den kein anderer hat. Das bringt den Highscore! Alles geht - jetzt iobox.

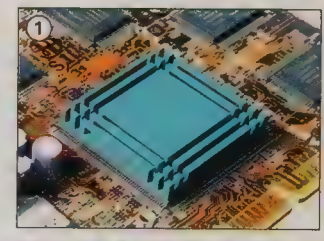
get it at: www.iobox.de

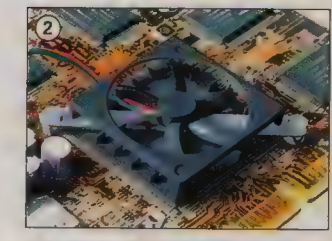
Wir bringen das Internet auf Dein Handy

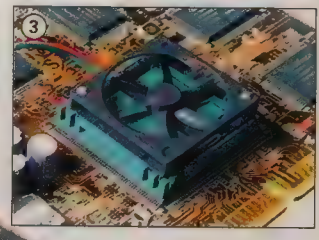
iobox

SO FUNKTIONIERT EINE 3D-Grafikkarte

Wenn Spielfiguren fast zu leben scheinen und selbst aufwändigste 3D-Szenerien ruckelfrei zu sehen sind, dann ist eine leistungsstarke 3D-Grafikkarte im Spiel.







Kühlung

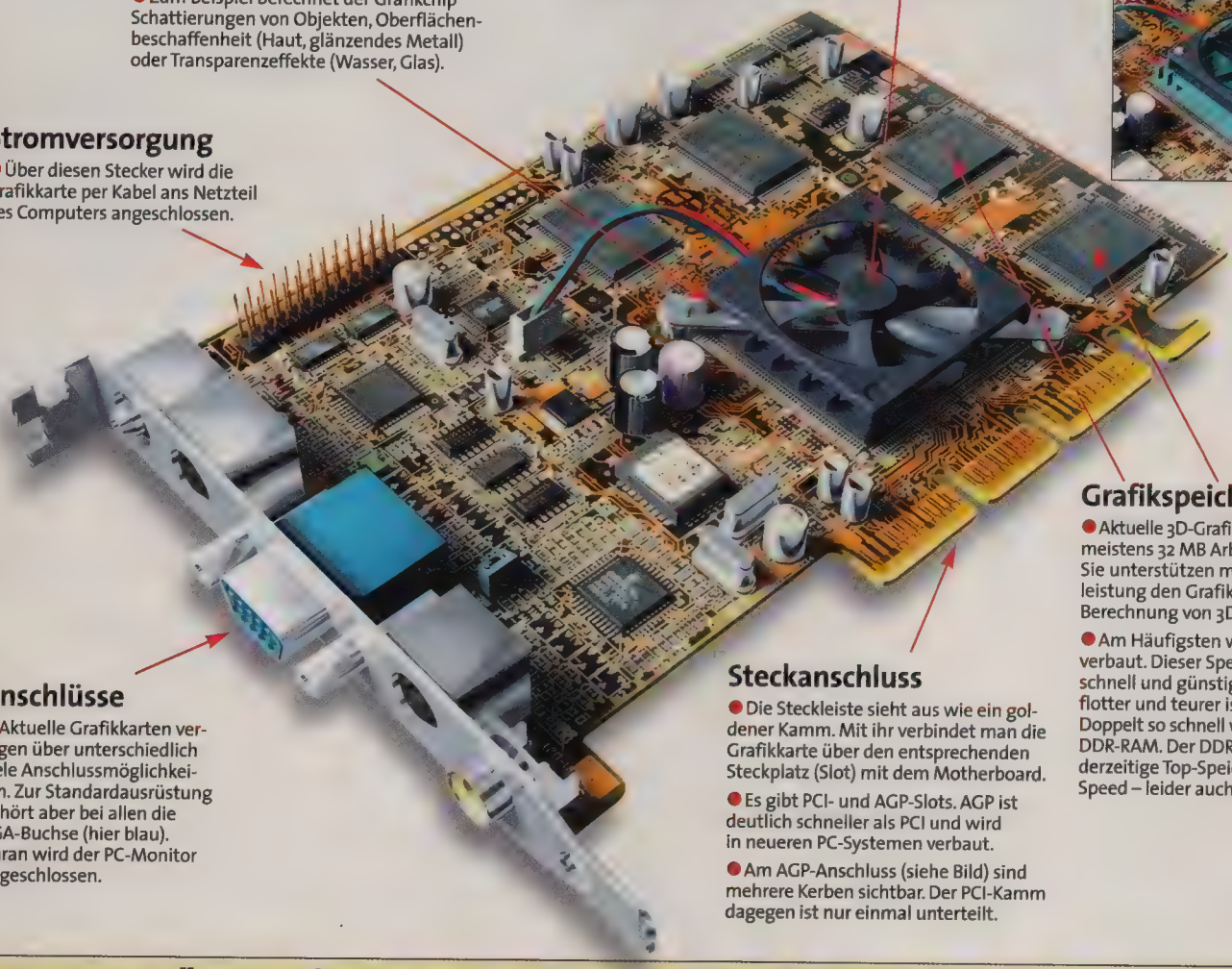
- Ein Grafikchip entwickelt bei der Arbeit ganz schön viel Hitze. Er benötigt darum Kühlung – passive oder aktive.
- Bei passiver Kühlung ① wird die Wärme des Chips an ein Kühlblech (hier türkisfarben) abgeleitet. Durch seine vielen Rillen hat das Blech eine größere Oberfläche und gibt die Wärme an die Umluft ab.
- Ein aktiver Kühler ② arbeitet wie ein kleiner Ventilator. Er fächert dem Chip durch die Rotation kühle Luft zu. Über die roten und blauen Drähte wird der Kühler mit Strom versorgt.
- Einige Karten arbeiten mit passivem und aktivem Kühler ③ gleichzeitig, um eine bestmögliche Kühlung zu erzielen.

Grafikchip

- Der Grafikchip (hier unter dem Kühler versteckt) ist der Prozessor der Grafikkarte. Er entlastet den PC-Prozessor bei der Berechnung dreidimensionaler Szenen.
- Zum Beispiel berechnet der Grafikchip Schattierungen von Objekten, Oberflächenbeschaffenheit (Haut, glänzendes Metall) oder Transparenzeffekte (Wasser, Glas).

Stromversorgung

- Über diesen Stecker wird die Grafikkarte per Kabel ans Netzteil des Computers angeschlossen.



Grafikspeicher

- Aktuelle 3D-Grafikkarten besitzen meistens 32 MB Arbeitsspeicher. Sie unterstützen mit ihrer Rechenleistung den Grafikchip bei der Berechnung von 3D-Szenerien.
- Am Häufigsten wird SD-RAM verbaut. Dieser Speicher ist relativ schnell und günstig. Noch etwas flotter und teurer ist SG-RAM. Doppelt so schnell wie SD-RAM ist DDR-RAM. Der DDR-RAM ist der derzeitige Top-Speicher in Sachen Speed – leider auch beim Preis.

Steckanschluss

- Die Steckleiste sieht aus wie ein goldener Kamm. Mit ihr verbindet man die Grafikkarte über den entsprechenden Steckplatz (Slot) mit dem Motherboard.
- Es gibt PCI- und AGP-Slots. AGP ist deutlich schneller als PCI und wird in neueren PC-Systemen verbaut.
- Am AGP-Anschluss (siehe Bild) sind mehrere Kerben sichtbar. Der PCI-Kamm dagegen ist nur einmal unterteilt.

Anschlüsse

- Aktuelle Grafikkarten verfügen über unterschiedlich viele Anschlussmöglichkeiten. Zur Standardausrüstung gehört aber bei allen die VGA-Buchse (hier blau). Daran wird der PC-Monitor angeschlossen.

DIE ANSCHLÜSSE

- Über die verschiedenen Anschlussbuchsen im Abschlussblech der Grafikkarte lassen sich die unterschiedlichsten Ausgabegeräte anschließen.
- Welche Ein- und Ausgangsbuchsen es geben kann, zeigt die Übersicht in diesem Kasten.

① VGA-Buchse
An diesem Standard-Anschluss wird der normale PC-Monitor angeschlossen

② SVHS-Eingang
Bilder in der SVHS-Auflösung (720 x 576 Pixel) spielt man von SVHS-Geräten auf

③ SVHS-Ausgang
Bilder und Videos in SVHS-Qualität überspielt man zu SVHS-Rekorder oder -Kamera

④ Composite-Ausgang
An Composite Out schließt Du Deinen Videorekorder oder Fernseher an

⑤ 3D-Glasses
Nur ganz wenige Karten verfügen über diesen speziellen Anschluss für 3D-Brillen

⑥ DVI-Port
Der Port „Digital Video Interface" ist für digitale Displays wie LCD oder Flatpanels

Text: Ulrike Goreßen - Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Volle Grafik-Kraft voraus

Zwölf 3D-Grafikkarten im Praxistest

Erst die richtige Grafikkarte verwandelt ein komplexes 3D-Spiel in ein Super-3D-Spiel. Im SCREENFUN-Härtetest zeigen 12 Grafikboards, wie sie powern.

- AGP 8800 Deluxe
- PCI 3800
- Rage Fury Maxx
- Xpert 2000
- Geforce Annihilator Pro
- Viper II
- Maxi Gamer Cougar PCI
- Millennium G400 Max
- Matrix 256 Pro

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Hier gibt's Power in die Hand und auf die Ohren! Unter allen Handy-Fans verlosen wir 3 LOOP-Handys von Viag Interkom jeweils mit einer Tasche dazu. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

So haben wir getestet

- Als Testrechner wurde ein Pentium III mit 450 MHz und 128 MB SD-RAM auf einem Mainboard der Firma MSI mit Intel-BX-Chipsatz eingesetzt. Abgesehen von den üblichen Komponenten wurden keine weiteren Karten wie Netzwerk- oder ISDN-Karten installiert.
- Jede Grafikkarte wurde auf einem „sauberen" Windows-98-SE-Betriebssystem getestet. Nach jeder getesteten Karte wurde das System mit Norton Ghost in den Ursprungszustand versetzt, damit keine Treiberreste oder Systemeinträge das Ergebnis beeinflussen.
- Jede Grafikkarte wurde mit zwei verschiedenen Benchmarks auf ihre Performance hin getestet – und zwar handelte es sich um „3DMark 2000" und das Spiel „Unreal Tournament".

Mit „3DMark 2000" ermittelten wir den Direct3D-Benchmark, mit „Unreal Tournament" den OpenGL-Benchmark. „3DMark 2000" ist erhältlich im Internet über *www.madonion.com*

Bei „3DMark2000" wurde mit in der Auflösung 800 x 600 mit 16 und 32 Bit Farbtiefe, bei „Unreal Tournament" mit 1.024 x 768 und 32 Bit Farbtiefe getestet.

- Jede Grafikkarte durchlief beide Tests je fünf Mal. Aus den erzielten Werten wurde ein Durchschnittswert ermittelt.
- Die Gesamtnote der Grafikkarten setzt sich so zusammen: nämlich aus den Einzelnoten für Tempo Direct3D, Tempo OpenGL, Bild und Ausstattung. Auch der Preis einer Karte wurde berücksichtigt.

Eine gute Grafikkarte garantiert neben einem schnellen Prozessor viel Spaß mit dem PC. Doch was ist eine gute Karte? Wer unbegrenzt Geld ausgeben kann, wird diese Frage ohne Nachdenken beantworten: Einfach die teuerste Karte kaufen! Aber ist das wirklich nötig? Können nicht auch schon günstige Grafikkarten eine Menge Performance bieten? Wir sind gerade dieser Frage einmal nachgegangen und haben darum ein buntes Testfeld aus zwölf Karten aller Preisklassen zusammengestellt.

Was muss eine Karte können?

Grundsätzlich warten auf Grafikkarten zwei Aufgabenbereiche, nämlich die 2D- und die 3D-Darstellung.

- Mit 2D (zweidimensional) meint man die übliche Windows-Darstellung mit Office- und Grafikanwendungen. Dabei ist es zwar wichtig, dass der Bildaufbau schnell geht, aber auf Grund der einfachen Struktur dieser Darstellung ist damit keine der aktuellen Grafikkarten überfordert.

Das bedeutet, dass für allgemeine Windows-Anwendungen die ohnehin schon vorhandene Grafikkarte sicher ausreichen dürfte. Nur wer einen älteren Pentium-PC mit einer Grafikkarte unter 4 MB Speicher besitzt, kann bei höheren Auflösungen Probleme mit der Bildwiederholfrequenz bekommen. Dies bemerkst Du daran, dass das Bild deutlich flimmert. Abhilfe schafft hier aber schon die preiswerteste Grafikkarte aus dem Test, die ATI Xpert 2000 für runde 200 Mark.

- Anders sieht es im dreidimensionalen Bereich aus. Unter 3D fasst man im Allgemeinen 3D-Effekte in Spielen und eine ruckelfreie Animation.

Damit Spiele so realistisch wie nur möglich wirken, müssen dem Betrachter räumliche Tiefe, aufwendige Licht- und Nebeleffekte sowie möglichst wirklichkeitsnahe Oberflächen geboten werden. Diese Details verschlingen aber so viel Rechenpower, dass selbst ein Pentium-III-Rechner mit 1000 MHz hoffnungslos überfordert wäre, müsste er das alles selbst berechnen. Also teilen sich der Hauptprozessor des PC und der Prozessor (bzw. Chip) der Grafikkarte die Arbeit, damit trotz der vielen Kleinigkeiten noch alle Bewegungen und Animationen ruckelfrei wirken. Denn wer will schon ein Adventure spielen, in dem die Figuren zwar wie echte Menschen aussehen, sich aber nur schleichend und holprig vorwärts bewegen?

Darum findet Ihr im Testfeld eine umfassende Auswahl der zur Zeit erhältlichen Grafikkarten mit allen aktuellen Chipsätzen wie dem NVIDIA GeForce 256 und Riva TNT2, S3 Savage 4, ATI Rage 128 (Pro) und Matrox G400.

Die richtige Schnittstelle

Die Geschwindigkeit der Karten hängt zudem von der Schnittstelle ab. Aktuelle 3D-Spiele verwenden (leider) nicht alle die gleiche Software-Schnittstelle, über die sie sich mit der Grafikkarte verständigen. Die am häufigsten verbreiteten Schnittstellen sind heutzutage DirectX (1) (Versionen 6 und 7), OpenGL (2) und Glide (3).

Während die ersten beiden Schnittstellen von fast allen Karten unterstützt werden, ist Glide eine spezielle Lösung von 3Dfx (Voodoo). Wer sein Lieblingsspiel optimal genießen will, sollte erst überprüfen, welche Software-Schnittstelle es unterstützt und danach die Karte auswählen.

Da OpenGL und DirectX immer gängiger werden, haben wir hier mit entsprechenden Benchmarkprogrammen die Geschwindigkeit ermittelt. Dabei zeigen sich deutlich die Stärken und Schwächen der Karten – beziehungsweise der verbauten Grafikchips.

Text: Melanie Reul · Fotos: Michael Kayser

INFO

Wichtige Begriffe aus dem 3D-Bereich

Einige Begriffe sind sicher bereits seit den Anfängen von 3D bekannt, aber mit den neuen Karten und ihrem verbesserten Können kommt immer mehr Fachchinesisch auf. Hier findet Ihr wichtige Begriffe in alphabetischer Reihenfolge, damit Ihr mitreden und die Angaben der Hersteller verstehen könnt.

● Alpha-Blending
Mit Alpha-Blending steuert man die Transparenz (Grad der Durchsichtigkeit) eines Pixels. Zu den üblichen drei Farbkanälen kommt der Alpha-Kanal. Der Alpha-Wert bestimmt die Transparenz (zum Beispiel durchsichtig oder nicht) des Pixels. So lassen sich etwa eine durchsichtige Glaswand oder Wasser berechnen.

● Anti-Aliasing
Anti-Aliasing wird zur Glättung der Kanten eingesetzt. Da die Bilder aus Pixeln aufgebaut werden, kann keine wirklich ideale Linie gezeichnet werden. Damit trotzdem keine Treppenstufen zu sehen sind, nutzt man errechnete Zwischenpunkte.

● Bump Mapping
So kann man einer Oberfläche wie Haut oder Baumrinde die entsprechende Struktur zuweisen, sodass sie natürlich wirkt.

● Flat Shading
Flat-Shading ist eines der häufigsten und bekanntesten Verfahren zur Schattierung von Objekten. Flat Shading findet in Echtzeit statt, also ohne Verzögerung.

● Fogging
Mit dem Begriff Fogging wird eine Technik bezeichnet, bei der man durch Überblendung Effekte wie Nebel oder Dunst schafft. Dies ist ein mitentscheidender Faktor für die richtige Atmosphäre eines Spiels oder einer Szene. Mit Fogging kann man den Bildern auch mehr Tiefe geben.

● Transform & Lighting Engine
Die Transform & Lighting Engine wird eingesetzt, um die dreidimensionale Welt auf den zweidimensionalen Bildschirm abzubilden. Zudem werden Lichteffekte sowie deren Auswirkung auf Objekte von der Grafikkarte berechnet und nicht vom Prozessor im PC. Auf diese Weise wird der Computer deutlich entlastet.

Stress mit den Steckplätzen

Wir haben sowohl aktuelle AGP- 4 wie auch PCI-Karten 5 getestet. Wenn Du Deinen PC in den letzten zwei Jahren gekauft hast, wird er sicher schon über einen AGP-Steckplatz verfügen.

Ist Dein PC älter und bietet keinen Platz für eine AGP-Karte, musst Du auf eine PCI-Karte zurückgreifen. Obwohl man es den PCI-Karten lange vorausgesagt hat, sind sie noch nicht vom Markt, und einige der großen Hersteller haben immer noch PCI-Grafikkarten im Angebot.

Was brauche ich eigentlich?

Welche Karte Du brauchst, hängt von zwei Dingen ab: Welchen PC besitzt Du, und was möchtest Du mit Deiner Grafikkarte machen?

● **Der 2D-Fan:** Wenn Dein PC nicht das allerneuste Modell ist und es Dir hauptsächlich um eine gute Bildqualität im 2D-Bereich (beispielsweise bei Office-Anwendungen) geht, dann reicht eine kleine ATI- oder TNT2-Karte völlig aus.

Diese Karten unterstützen zwar nicht die neuesten 3D-Features, sind dafür aber relativ preiswert und bieten auch in schwächeren Systemen gute Leistung. Außerdem werden sie auch noch für den PCI-Slot angeboten. Hier sind zum Beispiel die ATI Xpert 2000, die ASUS PCI 3800 oder die Guillemot Maxi Gamer Cougar PCI zu nennen. Diese Karten sind heute fast nur noch mit 32 MB SD-RAM 6 erhältlich.

● **Der Gelegenheitsspieler:** Besitzt Du einen guten Mittelklasse-PC und zockst Du ab und zu mal ein Spielchen, bist aber kein Hardcore-Gamer? Dann bist Du mit Mittelklasse-Karten wie der Diamond Viper II oder der Matrox Millennium G400 bestens beraten.

Diese beiden Karten kommen mit den meisten Spielen gut zurecht und bieten bei Direct3D gute bis sehr gute Performance. Nur bei OpenGL schwächeln sie etwas. Hier gibt es von 32 MB bis 64 MB SD- oder SG-RAM 7 eine gute Auswahl an Karten.

● **Der 3D-Spiele-Fan:** Bist Du ein Spieler mit Leib und Seele? Ist es wichtig für Dich, Deinen guten Rechner mit schnellem Pentium- oder Athlon-Prozessor auch mit einer Hochleistungskarte auszustatten? Dann solltest Du zu den aktuellen GeForce-Karten greifen. Und wenn eine solche Karte auch noch mit DDR-RAM 8 ausgestattet ist, dann bist Du goldrichtig!

Der GeForce-Chip bietet spezielle 3D-Features, die auf ganz aktuelle und künftige Spiele ausgerichtet sind und einen superatemberaubenden Spielspaß bieten. An GeForce-Karten gibt es eine reiche Auswahl, und in einer der verschiedenen Preisklassen wirst Du sicher fündig werden.

Anschlüsse, Software & Co.

Neben der Geschwindigkeit ist auch noch die Ausstattung einer Karte für die Kaufentscheidung wichtig.

● Einige Karten haben leider nur einen VGA-Ausgang 9 für den Monitor. Wenn Du aber auch einen Fernseher oder eine Videoquelle anschließen möchtest, solltest Du vor dem Kauf auf die Anschlüsse der Karte achten. Einige Hersteller sind hier sehr großzügig.

Besonders positiv fallen die ABIT Siluro, die Karten von Asus, die Elsa Erazor III Pro und die Matrox-Karte auf. Die Elsa verfügt unter anderem über einen Anschluss für die 3D-Revelator-Brille. Die ABIT-Karte bietet zusätzlich einen DVI-Ausgang 10 zum Anschluss von digitalen Ausgabegeräten wie beispielsweise Flatpanels.

● Das Ausstattungsproblem gilt auch für Software. Eigentlich könnte man erwarten, dass bei einer Karte für stattliche 400, 500 oder 600 Mark ein

Software und Spiele satt liegen zum Beispiel der Asus-Grafikkarte bei

Software-Bundle dabei ist. Manche Hersteller sind super und legen wirklich Einiges an Spielen oder Anwendungen bei. Andere zeigen sich geizig und bieten außer einer Treiber-CD nichts. Wenn Dir außer der Leistung auch die Software-Ausstattung der Karte wichtig ist, dann solltest Du Dich vor dem Kauf über den gebotenen Lieferumfang informieren.

Hast Du Dich zum Kauf einer bestimmten Karte entschlossen, bieten sich zum Preisvergleich am besten seriöse Direktversender im Internet an. Bei unseren Recherchen ergaben sich Preisunterschiede von bis zu 100 Mark – dafür kriegst Du schon ein neues Spiel!

Wie die verschiedenen Grafikkarten im Praxistest nun im Einzelnen abgeschnitten haben, erfährst Du auf den folgenden vier Seiten.

Die Pixelzauberer der nächsten Generation

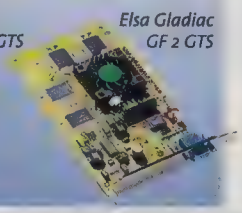
Kaum hat man sich an die aktuellen Grafikkarten gewöhnt und sich mühsam einen Überblick über das Angebot verschafft, da trumpfen die Hersteller und Entwickler schon wieder mit neuen Chips und Karten auf. Die versprechen noch einmal mehr Geschwindigkeit und noch realistischere Effekte – der Nachteil ist, dass die neuen Karten ziemlich teuer sind.

Aktuell sind zur Zeit diese zwei Chips: NVIDIA GeForce GTS und 3Dfx VSA-100. Der **NVIDIA GeForce GTS** ist die Weiterentwicklung des GeForce-256-Chips und bietet zusätzliche 3D-Merkmale für eine, wie die Hersteller versprechen, noch bessere Leistung. Verbaut wird dieser Chip zur Zeit von Creative (3D Blaster GeForce2 GTS), Elsa (Gladiac GeForce2 GTS) und Guillemot (Hercules 3D Prophet II GTS). Diese Karten werden bereits als „kleine" Version mit 32 statt 64 MB rund 800 Mark kosten.

Der **3Dfx VSA-100** wird in der Voodoo5 5500 eingesetzt und zwar gleich zweimal – zwei Chips sitzen auf der Karte und werden von 64 MB SD-RAM unterstützt. Die Voodoo5 5500 AGP kostet rund 700 Mark.

3Dfx Voodoo 5 5500

Hercules 3D Prophet II GTS



Elsa Gladiac GF 2 GTS

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit 3D-Grafikkarten immer wieder auftauchen.

1 DirectX
DirectX ist ein von Microsoft geschaffener Programmierstandard für Schnittstellen. Unter DirectX fallen beispielsweise Direct3D (Bild), DirectSound (Ton) oder DirectVideo (Video).

2 OpenGL
OpenGL ist eine spezielle 3D-Programmier-Schnittstelle, die ihre Anfänge in Windows NT hatte.

Mittlerweile ist OpenGL fester Bestandteil von Windows 95/98. Hier wird die OpenGL-Darstellung durch 3D-Grafikprozessoren beschleunigt.

3 Glide
Glide ist eine Grafik-Programmier-Schnittstelle, die die Firma 3Dfx für ihre Voodoo-Chipsätze zur Grafikdarstellung verwendet.

4 AGP
Die Abkürzung von „Accelerated Graphics Port". Dieser Slot hat vor etwa zwei Jahren die PCI-Karten abgelöst. AGP bietet gegenüber PCI einen höheren Datendurchsatz. Es ist der Slot, auf den die meisten Hersteller aktueller Grafikkarten setzen.

5 PCI
Die Abkürzung von „Peripheral Component Interconnect". Der PCI-Slot war bis zur Entstehung des AGP-Slot der gängige Slot für Grafikkarten und andere Komponenten (Netzwerk-, Sound- oder ISDN-Karte). Einige Hersteller bieten neben AGP-Karten auch wieder Karten für diesen Slot an.

6 SD-RAM
Der „Synchronous Dynamic"-Speicher ist ein schneller und häufig verbauter Grafikspeicher.

7 SG-RAM
Der „Synchronous Graphics"-Speicher ist schneller und teurer als SD-RAM und wird noch nicht so oft eingebaut.

8 DDR-RAM
Der „Double Data Rate"-Speicher ist der zur Zeit schnellste Speicher überhaupt. Dieser Speicher bringt gerade bei den aktuellen GeForce-Karten einen deutlichen Leistungsvorteil.

9 VGA
Die Abkürzung von „Video Graphics Array". Mit VGA bezeichnet man meist einfach nur den Monitoranschluss der Grafikkarte.

10 DVI
DVI ist die Abkürzung von „Digital Visual Interface", dem neuen Standard für den Anschluss digitaler Displays.

Dieser Standard bietet hochauflösende Darstellung auf digitalen Monitoren. Er eignet sich für digitale Flatpanels, digitale Monitore und LC-Projektoren.

Prima Bildqualität spricht für die ABIT Siluro GF 256

Die Ausgewogene

ABIT Siluro GF 256

ABIT schafft mit seiner neuen GeForce-Karte den Sprung in die Highend-Grafik-Liga.

Ausstattung: Die Karte bietet auch einen DVI-Ausgang und TV-Out. Die entsprechenden Kabel (nur nicht für DVI) finden sich im Lieferumfang. 32 MB SD-RAM werden von einem GeForce-Chip unterstützt.

Software: Außer Treibern gibt's noch „Test Driver 5" und „Shogo". „WinDVD" sorgt für DVD-Genuss, sofern das entsprechende Laufwerk vorhanden ist.

Tempo: Der GeForce-256-Chip und 32 MB SD-RAM bringen die Grafikkarte auf Touren. Sie liefert bei Direct3D und OpenGL gute Werte.

Bild: Satte Bilder und ruckelfreie Darstellung zeigen, was eine GeForce-Karte können muss.

Fazit: Die Siluro GF 256 ist eine klassische GeForce-Karte, die sich auch mit bekannteren Karten messen kann.

Vielseitige Anschlussmöglichkeiten – wie ein DVI-Ausgang für LC-Displays

Siluro GF 256
3D-Grafikkarte

ca. 540 DM	Hersteller: ABIT

www.abit.nl

Die ABIT-Karte überzeugt durch gute Bilder, eine satte Darstellung und fairen Preis

1

Die Asus bietet prima Bilder und super Ausstattung

Die Überzeugende

Asus AGP 6800 Deluxe

SCREENFUN Testsieger

Hier erhältst Du eine GeForce-Karte mit einer Schatztruhe an Zugaben und Top-Leistung.

Ausstattung: Die Karte besticht durch zahlreiche Anschlüsse. Für starken 3D-Spaß sorgt die mitgelieferte 3D-Brille. Die Karte verfügt über einen GeForce-Chip und 32 MB DDR-RAM.

Software: Neben zwei Vollversion-Spielen („Drakan" und „Rollcage") gibt es viele Spieledemos. Der Asus-„DVD-Player" liegt auf separater CD bei. Multimedia-Fans werden mit dem „Video-Studio" von Ulead bedient.

Tempo: Die Asus-Karte ist nicht die schnellste der GeForce-Karten, bietet aber bei Direct3D und OpenGL stabile Werte und flüssigen Bildlauf.

Bild: Die Bildqualität besticht durch brillante und satte Farben.

Fazit: Asus liefert neben echt guter Kartenleistung unüberbietbar viel an Ausstattungsextras und Software.

Die Asus AGP 6800 Deluxe enthält TV-In/-Out und einen 3D-Brillen-Anschluss

AGP 6800 Deluxe
3D-Grafikkarte

ca. 600 DM	Hersteller: Asus

www.asuscom.de

Die Asus-Karte ist in Sachen Extras klarer Sieger, auch Tempo und Bildqualität überzeugen

1

Die Asus-Karte liefert gute Werte zum fairen Preis

Die Allround-Karte

Asus PCI 3800

Diese gut ausgestattete PCI-Grafikkarte eignet sich für den Allround-Einsatz.

Ausstattung: Asus denkt weiter und stattet seine Karte mit AV-Out/-In und S-Video-Out/-In aus. Die passenden Kabel liegen bei. Die Karte ist mit 32 MB SD-RAM ausgestattet.

Software: Der Hersteller hat ein Herz für Spieler und legt zwei Vollversionen („Turok 2", „Extreme-G 2") bei. Das ist für eine Karte in diesem Preisbereich eine wahrhaft königliche Ausstattung.

Tempo: PCI-Karten mit TNT2-Chip halten nicht mit den GeForce-Karten mit. Die Asus-Karte zeigt bei Direct3D und OpenGL aber akzeptable Werte, wenngleich manche Bilder ruckeln.

Bild: Die Bildqualität ist durchschnittlich und meistens ruckelfrei. Die Darstellung wirkt nur etwas dunkel.

Fazit: Du erhältst für 350 Mark eine gut ausgestattete Allround-PCI-Karte.

Extra viele Anschlüsse: Diese Grafikkarte bietet AV-Out/-In und S-Video-Out/-In

PCI 3800
3D-Grafikkarte

ca. 350 DM	Hersteller: Asus

www.asuscom.de

Die PCI 3800 ist nicht gerade die schnellste Karte im Test, aber ordentlich ausgestattet

3

Die ATI Rage Fury Maxx schafft dank Chip-Duo gute Werte

Die Gedoppelte

ATI Rage Fury Maxx

Die ATI-Karte bietet mit zwei Chips und Doppel-RAM den GeForce-Karten Paroli.

Ausstattung: Die Rage Fury Maxx ist mit zwei Chips und 64 MB SD-RAM ausgestattet – allerdings erweist sich die restliche Ausstattung (nur ein VGA-Ausgang) als sehr mager.

Software: Außer einer Demo-CD gibt's nur den „ATI-Player" für DVD, Video und Audio und einen Video-Editor.

Tempo: Trotz zweier Chips und doppeltem RAM kommt die Geschwindigkeit nicht ganz an die der GeForce-Karten heran. Für ein ruckfreies Bild reicht es aber, und beim OpenGL-Benchmark sind die Werte vergleichbar.

Bild: Der Bildlauf ist durchgehend ruckelfrei, und auch die Bildqualität ist sauber und ohne Holprigkeiten.

Fazit: Die Rage Fury Maxx ist dank doppelter Chips eine interessante Alternative zu den GeForce-Karten.

Zwei Grafikchips und 64 MB Speicher sorgen für ruckelfreie Bilder

Rage Fury Maxx
3D-Grafikkarte

ca. 500 DM	Hersteller: ATI

www.ati.de

Dank günstigem Preis und guten Benchmarks eine gute Alternative zu GeForce-Karten

2

Magere Ausstattung und Bauform: die ATI Xpert 2000

Die Günstige

ATI Xpert 2000

Die Xpert 2000 ist günstig, aber leider kein Experte in Sachen 3D und Spielspaß.

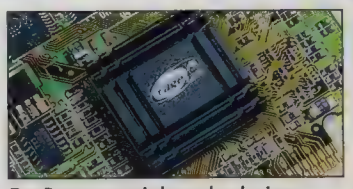
Ausstattung: Der ATI-Rage-128-Chip schafft trotz 32 MB SD-RAM wenig Speed. Die Karte bietet wenig Features und hat nur einen VGA-Ausgang.

Software: Die Ausstattung ist mager. ATI liefert als einzige Draufgabe den „ATI-Player" für DVD, Video und Audio-CD mit integriertem Video-Editor mit.

Tempo: Schneller Speicher allein genügt nicht – das zeigen die Werte der Benchmarks. Bei „Unreal Tournament" ist die Karte überfordert und ruckelt.

Bild: Die Bildqualität ist durchschnittlich – an einigen Passagen wirkte die Darstellung zu dunkel. Die Farben wurden aber insgesamt gut dargestellt.

Fazit: Diese Grafikkarte ist für einen Vielspieler deutlich zu schwach – als Karte für den 2D-Einsatz ist sie allerdings gut geeignet und sehr günstig.



Der Prozessor wird nur durch einen Passivkühler vor der Hitze geschützt

Xpert 2000
3D-Grafikkarte

ca. 200 DM	Hersteller: ATI

www.ati.de

Preiswerte Einsteigerkarte mit guten 2D-Werten, jedoch für echte 3D-Fans viel zu schwach

3

Beste Benchmark-werte bietet die Creative-Labs-Karte

Die Rasante

Creative Labs GeForce Annihilator Pro

Die GeForce-Karte bietet Performance und Qualität satt.

Ausstattung: Dem GeForce-256-Chip stehen 32 MB DDR-RAM zur Seite. Leider verfügt die Grafikkarte einzig und allein über den VGA-Ausgang.

Software: Beigelegt sind der Software-DVD-Player „WinDVD" und eine Demo-Version des Spiels „Evolva-Scout". Im Vergleich mit anderen Karten ist das einfach zu wenig.

Tempo: Die Creative-Karte überflügelt im Direct3D-Benchmark alle anderen um Längen. Im OpenGL-Bereich fällt sie etwas zurück – allerdings ist der Unterschied kaum zu bemerken.

Bild: Die Bildqualität der durchweg ruckelfreien Darstellung ist hervorragend und sorgt für ein brillantes Bild. Hier hat man Spaß ohne Ende!

Fazit: Die Annihilator Pro ist eine ausgesprochen leistungsstarke Karte. Leider spart Creative Labs am Zubehör.

Die Annihilator Pro ist ein reine Spiele-Karte mit einem VGA-Anschluss

GeForce Annihilator Pro
3D-Grafikkarte

ca. 600 DM	Hersteller: Creative Labs

www.europe.creative.com

Die Karte ist zwar nur sparsam ausgestattet, bietet aber ultraschnelle und ruckelfreie Bilder

1

Etwas langsam, aber günstig: die Riva TNT2 Vanta PCI

Die Magere

Creative Labs Riva TNT2 Vanta PCI

Diese PCI-Karte ist eine preiswerte Alternative zu den teuren GeForce-Karten.

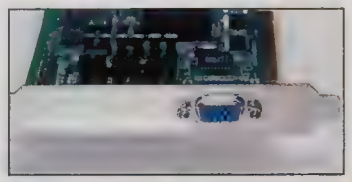
Ausstattung: Die Karte verfügt lediglich über einen VGA-Ausgang. Der TNT2-Vanta-Chip wird von 32 MB SD-RAM unterstützt.

Software: Software sucht man vergeblich – es gibt nur Treiber.

Tempo: Der TNT2 Vanta PCI ist nicht mehr zeitgemäß – die Geschwindigkeit ist deutlich langsamer als bei aktuelleren Grafikchips. Die Karte zeigt auch im Direct3D- und OpenGL-Benchmark deutliche Schwächen.

Bild: Die Farben und die Bildqualität sind insgesamt gut, allerdings merkt man die niedrige Framerate bei 3D-Spielen deutlich.

Fazit: Für die neuen, bildgewaltigen 3D-Spiele ist diese Karte nicht die beste Wahl. Für alle anderen Bereiche ist sie allerdings gut geeignet.



An diese Creative-Labs-Karte kann man gerade mal einen Monitor anschließen

Riva TNT2 Vanta PCI
3D-Grafikkarte

ca. 250 DM	Hersteller: Creative Labs

www.europe.creative.com

Wer ein älteres PC-System günstig aufrüsten will, kann's mit der ordentlichen Karte tun

3

Die Viper II ist nur halb so schnell wie die GeForce-Karte

Die Außenseiterin

Diamond Viper II

Die Viper II von Diamond ist eine der „exotischen" Karten.

Ausstattung: Die Karte ist mit TV-Out und 32 MB SD-RAM ausgestattet. Die Besonderheit: Diamond liefert Jumper mit – Sollte Dein Board AGP 4x unterstützen, musst Du die Jumper auf der Karte selbst setzen. Sie ist ansonsten auf AGP 2x gejumpert.

Software: Außer den Treibern gibt es bei Diamond nur einen DVD-Player.

Tempo: Im Direct3D-Bereich kann sich die Karte noch ganz gut behaupten, im OpenGL-Bereich bildet sie das Schlusslicht. Da wird „Unreal Tournament" zum ruckelnden Daumenkino.

Bild: Die Bildqualität ist nur befriedigend. Dafür lässt die Darstellung der Farben nichts zu wünschen übrig.

Fazit: Für OpenGL-Spiele ist die Viper II nicht zu empfehlen. Im Direct3D-Bereich ist sie nur eine bedingte Alternative zu den TNT2- oder ATI-Karten.

Nur für Bastler geeignet: Die Viper II wird mit extra Jumper-Set ausgeliefert

Viper II
3D-Grafikkarte

ca. 480 DM	Hersteller: Diamond

www.diamondmm.de

Der S3-Chip unterstützt keine OpenGL-Spiele – die Viper II ist also keine echte 3D-Spiele-Karte

3

Software satt, viele Anschlüsse und gute Bilder

Die Reichhaltige

Elsa Erazor III Pro

Elsa stattet seine AGP-Karte mit reichlich Zubehör aus.

Ausstattung: Anschlüsse für S-VHS und Composite (Videorekorder) plus Kabel werten die Erazor III Pro auf. Sie ist mit 32 MB SG-RAM bestückt.

Software: Elsa legt für Spielfans „Need for Speed 4" und die Bildbearbeitung „CorelDraw 7" ins Paket.

Tempo: Die Karte ist im OpenGL-Bereich sehr flink und bietet für diesen Chip eine gute Performance. Allerdings fällt sie im Direct3D-Bereich ein wenig zurück, wobei sie aber immer noch eine gute Performance bietet.

Bild: Die Bildqualität und die Darstellung sind im Großen und Ganzen gut, wenn auch die Farben nicht immer völlig überzeugen können.

Fazit: Gute Ausstattung und Performance machen aus dieser AGP-Karte eine gute Alternative zu den fast doppelt so teuren Konkurrenten.

Mit dem Kabel-Adapter schließt man sogar einen S-VHS-Videorekorder an

Erazor III Pro
3D-Grafikkarte
ca. 340 DM | Hersteller: Elsa
www.elsa.de
Reichhaltiges Zubehör und gute Performance zum fairen Preis sprechen für diese Karte
2

Selbst beim Kühlkörper wird bei dieser Karte gespart

Die Minimale

Guillemot Maxi Gamer Cougar PCI

Durchgehend durchschnittliche Leistung bietet diese PCI-Grafikkarte von Guillemot.

Ausstattung: Die Maxi Gamer Cougar ist mit 32 MB SD-RAM und einem kargen VGA-Ausgang ausgestattet.

Software: Abgesehen von wenigen Spiele-Demos und den Treibern gibt's hier leider nichts.

Tempo: Gegen die GeForce-Karten kommen die „kleineren" TNT2-Karten einfach nicht an. Allerdings liegt die Maxi Gamer Cougar PCI im Vergleich zu anderen Karten ihrer Klasse im guten Mittelfeld und zeigt bei beiden Benchmarks akzeptable Werte.

Bild: Die Bildqualität ist gut. Über die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten des Treibers lassen sich die anfangs verfälschten Farben regulieren.

Fazit: Die Karte holt gute Leistung aus dem „kleinen" Chip. Man hätte nur nicht bei den Extras so sparen sollen!

Ziemlich mager: Die Guillemot-Karte bietet nur einen VGA-Anschluss

Maxi Gamer Cougar PCI
3D-Grafikkarte
ca. 290 DM | Hersteller: Guillemot
www.guillemot.com
Die PCI-Karte liefert trotz des kleinen Chips passable Werte. Leider sehr karg ausgestattet
3

Scharfe Bilder, aber keine OpenGL-Unterstützung

Die Doppelköpfige

Matrox Millennium G400 Max

Bei Matrox heißt das Zauberwort „Dual Head" – das sind zwei Monitoranschlüsse.

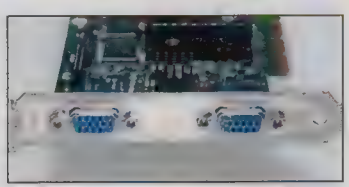
Ausstattung: Die Karte ist mit dem G400-Chip und 32 MB SG-RAM bestückt. An die zwei VGA-Ausgänge passen zwei Monitore gleichzeitig.

Software: Neben „Point Cast" und „Expendable" sind Microsofts „Picture Publisher 8", Micrografx' „Simply 3D" und ein DVD-Player dabei.

Tempo: Im Direct3D-Bereich erzielt die Karte hervorragende Ergebnisse, doch im OpenGL-Bereich fällt sie stark zurück. Das macht sich durch ruckelnde Sequenzen bemerkbar. Abhilfe schafft nur der Turbo-OpenGL-Treiber (ihn gibt es unter *www.matroxusers.com*).

Bild: Die Farben sind einfach brillant, das Bild ist sehr scharf und klar.

Fazit: Die Werte lassen sich weitestgehend mit der Konkurrenz messen. Die prima Ausstattung hebt die Note.



Die Matrox-Karte bietet zwei VGA-Anschlüsse für zwei Monitore gleichzeitig

Millennium G400 Max
3D-Grafikkarte
ca. 550 DM | Hersteller: Matrox
www.matrox.de
Im OpenGL-Bereich bedingt geeignet. Ansonsten bietet die Karte aber gute Performance!
2

Ruckelfreie und klare Bilder liefert die Typhoon-Karte

Die Preiswerte

Typhoon Matrix 256 Pro

Von Typhoon gibt es hier eine günstige GeForce-Karte mit guter Leistung.

Ausstattung: Die Karte ist mit 32 MB schnellen DDR-RAM ausgestattet. Leider gibt es nur einen VGA-Ausgang.

Software: Außer Treibern liegt nichts dabei – dafür ist die GeForce-Karte unglaublich günstig.

Tempo: Dank des DDR-RAMs und des schnellen GeForce-Chips bietet die Typhoon-Karte ein ordentliches Tempo. Sie bringt eine sehr gute Geschwindigkeit bei Direct3D und gute Geschwindigkeit bei OpenGL.

Bild: Eine hervorragende Bildqualität sowie eine ruckelfreie Darstellung lassen Freude aufkommen. Die Farben sind klar und deutlich.

Fazit: Typhoon hat mit der Matrix 256 Pro eine preiswerte GeForce-Karte im Angebot, die es in Sachen Performance mit den anderen aufnimmt.

Auch die Typhoon-Karte erlaubt nur den Anschluss des VGA-Monitors

Matrix 256 Pro
3D-Grafikkarte
ca. 450 DM | Hersteller: Typhoon
www.anubisline.com
Die Typhoon-Karte bietet sehr gute Leistung, ist aber viel zu mager ausgestattet, schade!
2

Alle zwölf getesteten 3D-Grafikkarten im Überblick

Hersteller Karte	ABIT Siluro GF 256	Asus AGP 6800 Deluxe	Asus PCI 3800	ATI Rage Fury Maxx	ATI Xpert 2000	Creative Labs GeForce Annihilator Pro
Telefon	+31 (77) 320 44 28	(02102) 959 90	(02102) 959 90	(089) 66 51 50	(089) 66 51 50	(089) 992 87 10
Fax	+31 (77) 320 44 20	(02102) 95 99 11	(02102) 95 99 11	(089) 66 51 63 00	(089) 66 51 53 00	(089) 99 28 71 22
Internet (www.)	abit.nl	asuscom.de	asuscom.de	ati.de	ati.de	europe.creative.com
Ausstattung						
Prozessor	GeForce 256	GeForce 256	Riva TNT2	2 x ATI Rage 128 Pro	ATI Rage 128	GeForce 256
Speicher	32 MB SD-RAM	32 MB DDR-RAM	32 MB SD-RAM	64 MB SD-RAM	32 MB SD-RAM	32 MB DDR-RAM
RAMDAC	350 MHz	350 MHz	300 MHz	300 MHz	250 MHz	350 MHz
Slot	AGP 2x/4x	AGP 2x/4x	PCI	AGP 2x/4x	AGP 2x	AGP 2x/4x
Test						
3D 800 x 600, 16 Bit	3593 3D Marks	3640 3D Marks	2377 3D Marks	2675 3D Marks	1829 3D Marks	4057 3D Marks
3D 800 x 600, 32 Bit	3192 3D Marks	3471 3D Marks	2046 3D Marks	2619 3D Marks	1357 3DMarks	3845 3D Marks
„Unreal Tournament", 1024 x 768, 32 Bit	22,7 Frames	23,8 Frames	18,2 Frames	22,8 Frames	16,3 Frames	23,5 Frames
Extras	DVI-Anschluss, TV-Out und Kabel, Spiele („Test Driver 5", „Shogo"), „WinDVD"	Asus-DVD, 3D-Brille, „Ulead VideoStudio", Spiele („Drakan", „Rollcage", Demos), Kabel	AV-Out/-In, S-Out/-In, VGA, Spiele („Turok 2", „Extreme-G2"), Kabel	AV-Out/-In, S-VGA-Out/-In mit Kabeln, Player für DVD, Video, Audio-CD und Video-Editor	Nur VGA-Ausgang, Player für DVD, Video, Audio-CD und Video-Editor	WinDVD, „Evolva-Scout" (Demo) nur VGA-Ausgang
Bewertung						
Tempo Direct3D	2	1	3	1	4	1
Tempo OpenGL	2	1	3	2	4	1
Bild	1	1	2	2	3	1
Ausstattung	1	1	1	3	2	3
Preis-Leistungs-Verhältnis	Trotz SD-RAM prima Performance	Beste Performance und Ausstattung	Viele Anschlüsse und Spiele, aber langsam	Durchweg gute Werte und Ausstattung	Gute Bilder, aber viel zu langsam	Super Beschleunigung, karge Ausstattung
Preis (ca.)	540 DM	600 DM	350 DM	500 DM	200 DM	600 DM
Endnote	1	1	3	2	3	1

Hersteller Karte	Creative Labs Riva TNT2 Vanta PCI	Diamond Viper II	Elsa Erazor III Pro	Guillemot Maxi Gamer Cougar PCI	Matrox Millennium G400 Max	Typhoon Matrix 256 Pro
Telefon	(089) 992 87 10	(08151) 26 60	(0241) 66 51 12	(0211) 33 80 00	(089) 614 47 40	(06897) 908 80
Fax	(089) 99 28 71 22	(08151) 212 58	(0241) 606 11 99	(0211) 33 80 01 21	(089) 614 97 43	(06897) 90 88 90
Internet (www.)	europe.creative.com	diamondmm.de	elsa.de	guillemot.com	matrox.de	anubisline.com
Ausstattung						
Prozessor	Riva TNT2 Vanta	S3 Savage 2000	Riva TNT2 Pro	Riva TNT2 M64	G400 Max	GeForce 256
Speicher	32 MB SD-RAM	32 MB SD-RAM	32 MB SG-RAM	32 MB SD-RAM	32 MB SG-RAM	32 MB DDR-RAM
RAMDAC	300 MHz	350 MHz	300 MHz	300 MHz	360 MHz	350 MHz
Slot	PCI	AGP 2x/4x	AGP 2x/4x	PCI	AGP 2x/4x	AGP 2x/4x
Test						
3D 800x600, 16 Bit	3861 3D Marks	2533 3D Marks	2321 3D Marks	2121 3D Marks	3686 3D Marks	3895 3D Marks
3D 800x600, 32 Bit	1177 3D Marks	2365 3D Marks	2143 3D Marks	1473 3D Marks	[illegible] 3D Marks	3452 3D Marks
„Unreal Tournament", 1024 x 768, 32 Bit	17,5 Frames	7,3 Frames	19,8 Frames	16,5 Frames	13,2 Frames	21,3 Frames
Extras	Nur VGA-Ausgang und Treiber	Mit extra Jumper, um auf AGP 4x umzustellen, „SoftDVD"-Player, TV-Out	Video-Out (Kabelpeitsche mit Video-Out/-In in S-VHS und Composite), „CorelDraw 7", „Need f. Speed 4", „ELSA-movie" (DVD-Player)	Nur VGA-Ausgang und einige Spiele-Demos	„MS Picture Publisher 5", „Micrografx Simply 3D", „Point Cast", „Expendable", DVD-Player (Matrox), 2 x VGA	Nur VGA-Ausgang und Treiber
Bewertung						
Tempo Direct3D	4	4	3	4	1	1
Tempo OpenGL	3	4	2	3	4	2
Bild	2	3	2	3	2	2
Ausstattung	3	3	2	3	1	2
Preis-Leistungs-Verhältnis	Leider keine OpenGL-Unterstützung	Keine Unterstützung von OpenGL	Besonders viel Software und Anschlüsse	Durchschnittliche Karte und wenig Extras	[illegible] und Software	Karge Ausstattung, aber prima Preis
Preis (ca.)	250 DM	480 DM	340 DM	290 DM	550 DM	450 DM
Endnote	3	3	2	3	2	2

Hier wird Zu

Vision aus Tusche und Kreide: So könnten in wenigen Jahren Organizer oder Handys aussehen

Selbst die besten Geräte werden nicht gekauft, wenn sie nicht auch gut aussehen. Deshalb erfinden Designer täglich immer noch schönere Gehäuse und Extras.

Gut in Form
Heute noch Design-Studien bei Siemens, aber schon in ein oder zwei Jahren können Handys wie schicke Schnecken (r.) aussehen oder auch als Kamera (u.) dienen

Zielgruppe: Jugendliche

Bevor sie loslegen, stellen Industriedesigner meistens verschiedene Sachen zu einer typischen Produktgruppe zusammen, die immer eine bestimmte Käuferschicht ansprechen könnte

So arbeiten die Produktdesigner

Die Design-Studios von Siemens befinden sich in einer umgebauten Werkhalle im Münchner Süden. Hier werden Designs für Handys bis S-Bahnen geschaffen

Für 60 Siemens-Mitarbeiter gibt es Büros und Werkstätten in diesen riesigen Hallen. Neben Produkten werden auch ganze Messestände entworfen

Zuerst entstehen Kreide- und Bleistiftskizzen. Dabei müssen sich die Designer an die technischen Vorgaben halten, wie etwa Display-Größe und Bedienelemente

kunft gemacht

Geräte der Zukunft

Mobiles Video-Archiv
Wer auch unterwegs jederzeit Bilder seines Schatzes oder seine Lieblings-TV-Sendung sehen will, wird das künftig mit dem digitalen Datenarchiv im Taschenbuchformat tun

Schmucker Kopfhörer
Drahtlose Übertragungswege wie etwa Bluetooth machen möglich, dass sich Mini-Kopfhörer bald kabellos wie Schmuck ins Ohr stecken lassen

Die Kamera tickt richtig
Die Uhr sagt in dieser Designstudie die Zeit an, und per Mini-Video-Kamera sagst Du Deinem Freund die Meinung oder schickst ihm ganz liebe Grüße

Gut organisiert
Ein PDA muss nicht immer eckig sein. Diese Studie verfügt über eine Video-Kamera, dient als WAP-Telefon und lässt sich wie ein Medaillon tragen

Stilvoller Navigator
Mit dem GPS-System in der Jacke könnte eine Ski-Gruppe Kontakt halten, Fotos machen und Hilfe rufen

Uli Skripale, Chef-Designer bei Siemens, mag Minimaldesign mit hoher Funktionalität

Am Computer setzen die Designer bei Siemens ihre gezeichneten Vorlagen in dreidimensionale Gittermodelle und maßstabsgetreue 3D-Ansichten um

In einer angegliederten Werkstatt fräsen die Designer selbst 1:1-Modelle aus Schaumstoff

Manche Fragen lassen sich einfach nicht beantworten. Dazu gehört etwa die Frage: Was war früher da, das Huhn oder das Ei? Ähnliche Fragen plagen die Hersteller vieler technischer Geräte: Was ist für den Kunden wichtiger, die Technik oder die äußere Erscheinung? Die Antwort lautet: Beides zählt.

Früher bestimmte dabei eher die Technik das Design. Doch dank Miniaturisierung und verbesserter Technik ist heute das Design – und damit das Image – kaufentscheidend. So legt heute keiner mehr Geld für ein klobiges schweres Single-Band-Handy hin. Vielmehr sind leichte Winzlinge mit großem Display, WAP-Browser und leistungsstarkem Akku angesagt.

Aber immer noch gibt die Technik die Eckdaten für das Design vor. Beispielsweise muss das Gehäuse eines Handys Platz bieten für das Display, zwölf Nummerntasten und die Funktionstasten oder Drehräder (An/Aus, Menüwahl, Bestätigung). Dazu kommen das Mikrofon, der Lautsprecher und der Akku. Je langlebiger dieser ist, desto schwerer kann er sein.

Diese technische Grundausstattung ist also Pflicht. So bleibt nur recht wenig Spielraum für Designer, die Form unverwechselbar zu machen. Deshalb wird so oft Farbe als Design-Element benutzt. Knallige Farben sprechen eher junge, aktive Menschen an. Edles Schwarz mit Silber oder Gold soll dagegen Geschäftsleuten das richtige – und zwar erfolgreiche – Image verpassen.

In den letzten Jahren wurden die Handys dank verbesserter Technik immer kleiner – mancher findet sie jetzt sogar schon zu klein. Die typischsten Beschwerden: Die Tasten liegen zu nah beieinander, der Abstand zwischen Mikrofon und Hörer ist zu gering, das Handy liegt nicht gut in der Hand.

Inzwischen entwickelt man überall Geräte, die kaum noch Ähnlichkeit mit klassischen Handys haben: Telefone in Stiftformat und mit Sprache bedient, Touchscreen-Displays, die als Monitor oder Tastenfeld genutzt werden. Oder Mikros, Hörer und Kameras, die direkt in Kleidungsstücke eingenäht werden. Das Auge isst eben immer mit, und das macht Lust auf immer noch mehr verrückte und individuelle Designs.

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: J. Schmiedel (1), C. Vogel (1)

ECHT ANHÄNGLICH!

Ein galaktisch kultiges Angebot:

Jeder neue SCREENFUN Abonnent bekommt jetzt als Dankeschön diesen außerirdisch süßen Plüsch-Pikachu-Schlüsselanhänger.

Der Clou: Wenn du den kleinen Pokémon drückst, redet er mit dir!

Dieses „Schlüsselerlebnis" lässt du dir bestimmt gerne anhängen!

Starke Abo-Vorteile!

- Du versäumst ab sofort keine BRAVO ScreenFun-Ausgabe mehr!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- Du zahlst keine Zustellgebühr!
- Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 30.09.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Abo-Hotline
0180/5301417 (DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN *bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.*

Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächst erreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück. Den Pokémon-Schlüsselanhänger **(365)** kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug und erhalte meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.
❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Kontonummer

Geldinstitut BLZ

❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Telefon

X 1. Unterschrift
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

X 2. Unterschrift

Datum Geburtsdatum

OV 03/005 02/01892

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware (Stand Ende Mai)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark	PC ohne Monitor, AMD K6 500, 64 MB RAM, 10-GB-HDD, 3D-Grafikkarte, CD-ROM, 16-Bit-Sound, 120-Watt-Boxen	ComTech
Mittelklasse	1649 Mark	PC ohne Monitor, Pentium III 500, 64 MB RAM, 15-GB-HDD, 32-MB-Grafikkarte, 40x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Snogard
Spitzenklasse	1999 Mark	PC ohne Monitor, AMD Athlon 750, 128 MB RAM, 20,0-GB-HDD, 32-MB-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	ComTech

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	165 Mark	DFI K6-XV3+	Mix Computer
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	355 Mark	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	Mix Computer
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	249 Mark	FIC SD11	ComTech

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 466 MHz	175 Mark	Mix Computer
Intel Pentium III 600 MHz	520 Mark	Mix Computer
AMD Athlon 750	650 Mark	Mix Computer
Intel Pentium III 733	950 Mark	Mix Computer

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	249 Mark	Theo Kranz Versand
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	95 Mark	Game it!
Memory Card 8 MB	17 Mark	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark	For Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark	Theo Kranz Versand
Original-Joypad „Clear Purple"	55 Mark	Theo Kranz Versand
Memory Card 1 MB „Linear Blaze"	30 Mark	Theo Kranz Versand
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark	For Play

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	349 Mark	Saturn/Media Markt
Sega Control Pad	50 Mark	For Play
Sega Memory Card	50 Mark	For Play
Sega Racing Controller	120 Mark	For Play

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	42 Mark	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Fort Knox
Mittelklasse	365 Mark	Creative Labs Soundblaster Live! Platinum	Checkpoint
Spitzenklasse	529 Mark	Guillemot Maxi Studio ISIS	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	189 Mark	Savage 4, 32 MB AGP	Simtronic
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	295 Mark	Matrox G400 SH Bulk, 32 MB	Mix Computer
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	475 Mark	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	K & M Elektronik

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	85 Mark	Acer CD-640 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	95 Mark	Liteon 48-fach	Mix Computer
Spitzenklasse	103 Mark	Asus CD-S500 50-fach	Checkpoint

MONITORE

Test in Heft 6/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	291 Mark	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (72 kHz, TCO 99)	400 Mark	Scott 772	ComTech
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	715 Mark	Belinea 106030	Mix Computer

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	139 Mark	Canon BJC 2000	ComTech
Mittelklasse	230 Mark	Epson Stylus Color 660	K & M Elektronik
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	699 Mark	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

Anbieter-Nachweis

Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b+c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
ComTech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Game it! · In der Brandstatt 6 · 87435 Kempten · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
K & M Elektronik · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtronic · Baunacher Straße 8 · 96052 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 96 61 36 12
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Text: Ulrike Goreßen

Feinste Farbdrucke

Epson bietet mit dem Stylus Color 480 für 180 Mark einen prima Farbdrucker für zu Hause. Der Printer liefert bei einer Auflösung von 720 x 720 Druckpunkten durch besonders feine Farbtröpfchen (7 statt 19 Picoliter) sehr gute Bildqualität.

Bei größeren Farbflächen werden die Farbtropfen jedoch vergrößert. Somit bleibt die Druckgeschwindigkeit selbst bei Farbbildern gleich zügig. Dabei druckt er bis drei Millimeter an den Rand.

Fazit: Beste Bildqualität auf kleinstem Raum für wenig Geld

Kleiner Drucker, große Leistung: der Epson Stylus Color 480

Druck sie

Pokémon auf dem Shirt, als Tattoo oder Schlüsselanhänger: mit den beiden „Pokémon Druckstudios“ bastelst Du Dir ein eigenes Fan-Outfit. Hier steht, was die zwei Programme können.

Vorbereitung

1 Drucken

Egal, was Du haben willst: Am Anfang musst Du Dein Motiv ausdrucken. Das geht mit jedem Farbtintenstrahldrucker. Für Shirts, Tattoos und Anhänger brauchst Du Spezialfolien (siehe o.r.). Wichtig: Mach erst mal einen Probeausdruck!

2 Ausschneiden

Für alle Projekte gilt: Wenn die Farbe auf der Folie getrocknet ist, wird das Motiv ausgeschnitten. Schneide möglichst genau – und vergiss für einen Schlüsselanhänger das Loch für die Aufhängung nicht! Es muss doppelt so groß sein wie es später am fertigen Objekt werden soll

Anhänger

Screenfun AKTION!

Diese Fan-Artikel müsst Ihr nicht erst selbst ausdrucken: Für eine super Pokézeit verlosen wir 5 Pokémon-Wecker und 5 Pokémon-Armbanduhren. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

3 Backen

Der Schlüsselanhänger muss im Ofen gebacken werden: Auf 170 Grad vorheizen und das Motiv auf einem Stück Backpapier in die Röhre schieben. Nach fünf Minuten wird die Folie hart und schrumpft um die Hälfte. Darum: das Motiv immer doppelt so groß machen!

Dir alle!

AUF DEM SHIRT HAB' ICH TURTOK. ABER MEW UND RAICHU TRAG' ICH AUF DER SCHULTER!

T-Shirt

3

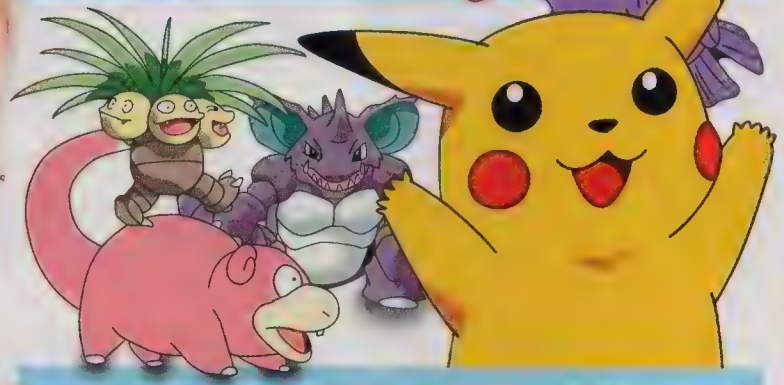
Bild aufs Shirt bügeln

Heize das Bügeleisen auf „Baumwolle" vor und lege das Shirt glatt auf einen Tisch. Du musst die Folie ganz fest mit dem Eisen aufdrücken

Diese Folien brauchst Du

Druckfolien für Shirts, Tattoos oder Anhänger sind nicht in „Pokémon Druckstudio Blau" und „Rot" enthalten. Es gibt Folien von fast allen Papierherstellern. Tattoos kosten pro Bogen zirka 20 Mark. Bei den Folien für Shirts und Co. bekommst Du fürs selbe Geld fünf Bögen in einer Packung. Du findest sie überall im Fachhandel, wie etwa Media Markt

Pikachu & Co. warten nur darauf, dass Du sie ausdruckst!



Tattoo

3

Folie aufrubbeln

Für Tattoos musst Du die bedruckte Tattoo-Folie mit der zugehörigen Klebefolie zusammenrubbeln. Der Kleber verbindet sich dann mit der Farbe

4

Tattoo anbringen

Ziehe die beiden Folien wieder auseinander und presse das Motiv auf die Haut. Wie lange das Tattoo hält, hängt davon ab, wie oft es nass wird

Passend zur roten und blauen Edition des „Pokémon"-Spiels gibt es jetzt zwei gleichnamige Druckstudios. Auch hier gilt: Nur wer beide besitzt, hat alle 151 kleinen Monster. Alleine enthält jedes der Programme nur 81 Figuren. Die aber lassen sich auf alles drucken, was Du Dir vorstellen kannst: T-Shirts, Postkarten, Poster, Türschilder, Einladungskarten, Tattoos, Schlüsselanhänger und Vieles mehr. Als Zubehör musst Du für einige Projekte spezielle Druckfolien kaufen (siehe Kasten oben).

Die zahlreichen Projektvorlagen erlauben, dass Du gleich loslegen kannst: Einfach den Motiv-Vorschlag der Hersteller ausdrucken und nach Wunsch weiterverarbeiten. Wer selbst kreativ sein will, verändert die Vorlagen oder stellt aus Hintergründen und Figuren eigene Projekte zusammen. Möglichkeiten gibt es viele – die Ausführung ist manchmal schwierig, weil die Vorlagen in Schichten aufgebaut sind. Willst Du eine Schicht verändern, ist sie teilweise schlecht greifbar. Poké-Fans lassen sich davon aber nicht abschrecken.

BC | PS | N64 | DC | D

Pokémon Druckstudio

Druckprogramm für Einsteiger

je ca. 60 DM | Mattel Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95 oder 98, 90 MB HD, 2-fach-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Farbdrucker

Gestaltung | Action | Dauerspaß

Viele fertige Druckvorlagen zu verschiedenen Projekten, große Motivauswahl

Einzelne Schichten einer Vorlage lassen sich teilweise schwer verändern

Pokémon-Ausstattung selbst gemacht: die Druckvorlagen sind für echte Fans ein Muss

2

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

Bau Deine Schülerzeitung

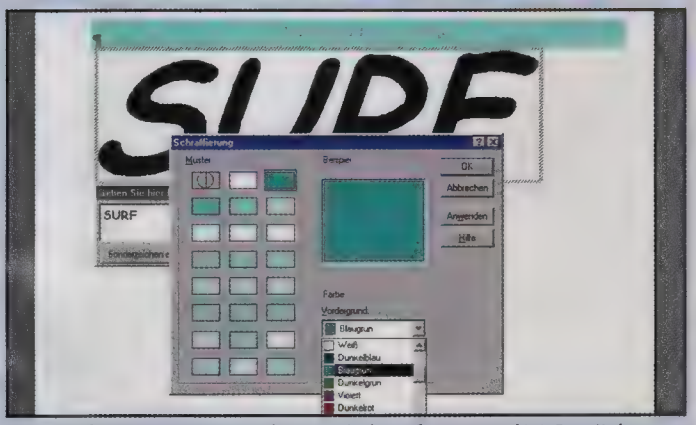
Im ersten Teil des Workshops hast Du das Grundgerüst für Dein Layout gebaut. Jetzt machst Du die Titelseite – und zwar so richtig knallig: mit einem eigenen Logo, Bildern und ausgefeilten Layout-Tricks.

TEIL 2
Die Titelseite

1. Logo entwerfen

Das Microsoft-Office-Paket enthält die Anwendung WordArt, mit der man besondere Texteffekte erzeugen kann. Damit stellst Du das Logo Deiner Zeitung her. Es soll in den türkisfarbenen großen Rahmen unterhalb der Kopfzeile eingefügt werden.

- Klick die Absatzmarke in diesem Textfeld an und wähle „Einfügen – Objekt... – Microsoft WordArt 3.2". Gib im folgenden Feld den Namen Deiner Zeitschrift ein und klicke auf „Ansicht aktualisieren".
- Unter „Schriftart" suchst Du Dir eine ausgefallenere Schrift als Arial aus. Rechts daneben gibst Du eine Schriftgröße ein, die den ursprünglichen Textblock einigermaßen ausfüllt – ungefähr 150 Punkt.
- Der Schriftzug soll das selbe Blaugrün bekommen wie die Kopfzeile. Darum musst Du noch nach einem Klick auf die dritte Schaltfläche von rechts im Bereich „Farbe" unter „Vordergrund" „Blaugrün" auswählen.
- Mit einem Klick neben den Textrahmen verlässt Du WordArt und passt anschließend die Größen von Textrahmen und WordArt-Rahmen noch einmal an.



Das Logo für Deine Zeitung machst Du mit der Software WordArt. Damit der Schriftzug farblich zum Hintergrundbalken passt, färbst Du ihn blaugrün ein

Für den Balken rechts legst Du ein Textfeld an und setzt den Hintergrund auf Türkis

2. Verschachtelte Textrahmen

Rechts auf der Titelseite sollen die Topthemen Deiner Zeitschrift angekündigt werden. Jedes Thema erhält ein Bild, eine kleine Überschrift (Headline) und eine kurze Erklärung.

- Bei jedem einzelnen Textrahmen, den Du anlegst, musst Du unbedingt Eines beachten: dass sich der Cursor immer vor dem Return-Symbol oberhalb des helltürkisen Blocks befindet und nicht innerhalb eines Textfelds.
- Klick auf „Textfeld" und lege entlang des rechten Seitenrands eine Hintergrundfläche an. Nach einem rechten Mausklick auf den Rand des Rahmens wählst Du „Textfeld formatieren" und im Bereich „Ausfüllen" dann „Helles Türkis". Bei „Linie" soll „Keine Linie" stehen.
- Verändere die Eigenschaften des Textfelds. Dafür wechselst Du in das Register „Textfeld", klickst auf „In Positionsrahmen umwandeln" und bestätigst die folgende Fehlermeldung mit „OK".
- Der Positionsrahmen wird mit einer schwarzen Linie umrandet. Entferne sie mit einem Rechtsklick auf die Linie sowie „Rahmen und Schattierung – Einstellung – Ohne".
- Markiere den Positionsrahmen und kopiere ihn mit [Strg]+[C].
- Setz den Cursor vor das Return-Zeichen oben links und füg die Kopie des Rahmens mit [Strg]+[V] ein. Zieh den neuen Rahmen nach links in den freien Bereich der Seite und mache ihn zirka einen Zentimeter schmäler als das Original. Die Höhe setzt Du auf rund 3,5 Zentimeter. Dabei kannst Du das senkrechte Lineal zu Hilfe nehmen: „Ansicht – Lineal".
- Kopiere den neuen Rahmen noch zweimal und füge die Kopien vor die Return-Marke oben links ein.
- Keine Panik, falls der Rahmen den Titelblock verschiebt! Sobald Du die Kopien zur Seite ziehst, ist auch der Titelblock wieder an seinem Platz.

3. Bilder in Positionsrahmen einfügen

Mit „Einfügen – Grafik – Aus Datei" fügst Du Bilder Deiner Wahl in die Positionsrahmen ein

Die Positionsrahmen können zum Beispiel Fotos enthalten. Am besten bereitest Du die gewünschten Bilder in einem Grafikprogramm wie Paint Shop Pro so vor, dass sie etwa dem Format des Positionsrahmens entsprechen.

● Um die Bilder einzufügen, klickst Du in den ersten Positionsrahmen und wählst „Einfügen – Grafik – Aus Datei". Mit „Einfügen" übernimmst Du ein Bild Deiner Wahl.

● Nachdem Du in die beiden anderen Positionsrahmen ebenfalls Bilder eingefügt hast, legst Du direkt unterhalb des ersten Bilds mit einem Klick auf „Textfeld" einen Kasten für die erste Headline an. Er sollte etwa so breit sein wie der Positionsrahmen und ungefähr 1 cm hoch.

● Nach einem rechten Mausklick auf „Textfeld formatieren" legst Du unter „Ausfüllen" „Keine Farbe" fest und unter „Linie" „Keine Linie".

Schließ die Dialogbox und gib Dein Schlagwort ein (etwa „Konspirativ"). Den Text formatierst Du in „Arial Black 24 Fett" in der Farbe Blaugrün.

● Kopiere diesen Textkasten mit [Strg]+[C] und füge ihn unterhalb der beiden anderen Bilder ein (vergiss den Cursor vor der Return-Marke nicht). Eine dritte Kopie des Rahmens setzt Du direkt unter den ersten Textrahmen und formatierst die Schrift „Arial Narrow 24 Fett" in Schwarz. Dieser Textkasten erlaubt Dir, in zwei Zeilen das Thema zusammenzufassen.

● Kopiere den Textkasten und füge ihn zwei weitere Male unter die beiden anderen Bilder ein. Jetzt kannst Du die Bilder und Textkästen auf der Hintergrundfläche arrangieren.

Dabei solltest Du darauf achten, dass die Bilder und Texte linksbündig stehen und die senkrechten Abstände zwischen Bildern, Überschriften und Texten gleichmäßig sind.

4. Aufmacherbild einbauen

Jetzt fehlen nur noch das große Bild für die Titelseite und darunter die Überschrift und eine Unterzeile.

● Mit „Textfeld" baust Du einen Textrahmen, der den linken Bereich der Seite einnimmt und unten etwas Platz für zwei Textkästen lässt.

● Klicke mit der rechten Maustaste auf den Feldrahmen und bei „Textfeld" auf „Zu Positionsrahmen umwandeln". Die folgende Meldung bestätigst Du mit „OK".

● Um den schwarzen Rand zu entfernen, klickst Du den Rahmen mit der rechten Maustaste an, wählst „Rahmen und Schattierungen – Einstellungen – Ohne".

● Über „Einfügen – Grafik – Aus Datei" fügst Du das Aufmacherbild ein. Höhe und Breite sollten etwa denen des Positionsrahmens entsprechen, damit das Bild nicht verzerrt wird.

Entferne den schwarzen Rand, der den Rahmen des Aufmacherbilds umgibt. Dafür wählst Du „Rahmen und Schattierungen – Einstellungen – Ohne"

● Für die Kästen der Untertitel kopierst Du einen Überschriftenkasten.

● Zieh die Kopie unter das Bild, sodass die linke Kante der Schrift bündig mit der linken Bildkante abschließt. Mach den Kasten etwas größer. Die Schrift soll „Arial 45 Fett" werden. Das Schlagwort setzt Du in Großbuchstaben.

● Mit dem Kasten für die Unterzeile gehst Du genauso vor. Hier ist die Schrift „Arial Narrow 18 Fett".

So geht's weiter

Teil 3: Masterlayout
So füllst Du Deine Zeitung mit Inhalt und schaffst Standards.

Teil 1 verpasst?
Wir senden Dir gern eine Kopie: Schick dafür einen mit 3 Mark frankierten Rückumschlag an: Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Word 1, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

Text: Elisabeth Reisch · Fotos: Christian Vogel (3)

TEIL 2

Zehn SMS auf einen Streich

Handy-Kurs: Alles über SMS

Eine SMS an bis zu zehn Empfänger gleichzeitig schicken? Das geht mit „Multi-Message" von D1. Und mit einem Trick können D2- und E-Plus-Teilnehmer ebenfalls Rundnachrichten versenden.

Deine Eltern müssen dringend zur Erbtante und Du hast heute Abend unerwartet sturmfreie Bude und Lust auf Party – klar, das muss schnellstens organisiert werden! Normalerweise geht jetzt eine mühselige Telefonier- und SMS-Aktion los, bis die Finger wund getippt sind. Doch D1 macht's seinen Kunden einfacher und ermöglicht ihnen, mit dem Dienst „Multi-Message" eine SMS gleichzeitig an bis zu zehn Handys zu verschicken. Ideal ist dieser Dienst auch für Cliquen oder Vereine, die sich gegenseitig auf dem Laufenden halten wollen.

„Multi-Message" können alle D1-Kunden nutzen, egal ob sie einen „normalen" (Laufzeit-) Mobilfunkvertrag haben oder die Prepaid-Karte „Xtra Card". Doch Vorsicht: Da der Versand von SMS mit der „Xtra Card" pro Nachricht 39 Pfennig kostet, solltest Du „Multi-Message" mit Bedacht nutzen: Wer an zehn Leute in der Clique schickt, ist auf einen Schlag 3,90 Mark los.

„Multi-Message" per SMS verwalten

Einfügen eines neuen Rufnummer:
EINFG (Leerzeichen) Listennummer (Leerzeichen) Rufnummer
Löschen einer Rufnummer:
ENTF (Leerzeichen) Listennummer (Leerzeichen) Rufnummer
Weiterleiten der Liste an eine Rufnummer:
SENDE (Leerzeichen) Listennummer (Leerzeichen) AN (Leerzeichen) Rufnummer
Weiterleiten der Liste an den Verteiler:
VERTEILE (Leerzeichen) Listennummer
Abfrage der Nummern in der Verteilerliste:
STATUS (Leerzeichen) Listennummer
Löschen der Verteilerliste:
LÖSCHE LISTE (Leerzeichen) Listennummer
Übersicht aller Listen abrufen:
STATUS
Empfangsbestätigung anfordern:
Wer vor dem Nachrichten-Text den Code #N# eingibst, fordert damit für jeden Empfänger auf seiner Verteilerliste eine Empfangsbestätigung an. So kannst Du checken, ob die Nachricht auch tatsächlich bei all Deinen Freunden angekommen ist.

Bei normalen D1-Verträgen kommt es darauf an, in welchen Mobilfunknetzen die Empfänger telefonieren. Zunächst kostet jeder Versand an mehrere Handys in den D1-Normaltarifen einen Grundpreis von 15 Pfennig. Nachrichten, die an andere D1-Teilnehmer weitergeleitet werden, schlagen nochmal mit je 15 Pfennig zu Buche. Die Zustellung in andere Funknetze (D2, E-Plus oder Viag), kostet dagegen auch hier 39 Pfennig pro Nachricht.

Die ersten Schritte

Wie funktioniert der SMS-Rundversand nun genau? Die erste wichtige Voraussetzung ist, dass sich der Absender der Multi-SMS im Inland aufhält – denn aus dem Ausland ist das Multi-SMSen nicht möglich.

Vor der ersten Rundsendung muss nun eine Verteilerliste eingerichtet werden. Das geht entweder im Internet unter der Adresse *www.t-d1.de/kunde/sms/send_mehrere.htm* oder direkt per SMS vom Handy aus. Auf beiden Wegen kannst Du sogar mehrere Verteilerlisten einrichten. Jede Liste erhält eine individuelle SMS-Empfängernummer, die Du dann einfach zum Versenden an Deine verschiedenen Verteilerkreise verwenden kannst.

Wer die Online-Variante nutzen will, braucht ein Passwort. Nachdem man es auf der Website angefordert hat, erhält man den Code über SMS. Mit diesem Passwort kannst Du Dich nun im Internet-Angebot von D1 anmelden und online die Handy-Rufnummern in Deine Verteilerliste eintragen.

Ohne Passwort geht's vom Handy aus, weil das Mobilnetz Dich dann ja schon als Teilnehmer identifiziert hat. Zum Einrichten einer Verteilerliste schreibst Du einfach eine SMS mit dem Text NEUE LISTE (Leerzeichen) und dann der Reihe nach die Rufnummern der Empfänger. Die einzelnen Handy-Nummern musst Du wieder mit einem Leerzeichen voneinander trennen. Achte darauf, dass Du wirklich nur höchstens zehn Empfänger-Nummern eingeben kannst. Die ganze Liste sendest Du dann an die Rufnummer 888800.

Ab die Post!

In beiden Fällen bestätigt das Mobilfunknetz den Empfang der Liste per SMS und schickt Dir dabei auch eine individuelle Rufnummer der Liste.

Um nun eine Nachricht an die Freunde auf der Liste zu versenden, gibst Du ganz normal den Nachrichtentext ein

So geht's weiter

Teil 3 E-Mails und SMS: Mit dem Handy E-Mails schicken, per SMS über ankommende Mails informiert werden, E-Mails vom Computer vorlesen lassen und E-Mails direkt auf dem Handy empfangen.

und schickst ihn an die individuelle Verteiler-Rufnummer. Alle auf der Liste eingetragenen Teilnehmer erhalten nun Deine Nachricht.

Willst Du Deine Liste ändern, um zum Beispiel eine Nummer zu streichen, zu ändern oder neu dazu zu nehmen? Auch das geht wieder sowohl über die Web-Adresse von D1 oder per SMS. Während die Bearbeitung übers Internet auf den Bildschirmseiten sich eigentlich von selbst erklärt, musst Du zum Bearbeiten der Liste über SMS verschiedene Kurzbefehle kennen. Diese Befehle findest Du im Kasten „‚Multi-Message' per SMS verwalten" auf der linken Seite.

Nicht D1-Kunde?

Bislang gibt es den „Multi-Message"-Dienst in der beschriebenen Form leider nur im D1-Netz. Vermutlich werden die anderen Netze in Zukunft ebenfalls einen ähnlichen Dienst einrichten – das kann aber noch etwas dauern. **Wer als Netzanbieter D2 oder E-Plus hat, kann sich aber auf andere Weise helfen: nämlich mit den in diesen Netzen angebotenen Chatlines (siehe auch SCREENFUN 6/00).** Nur Viag-Interkom-Kunden müssen sich noch gedulden: Das jüngste Mobilfunknetz hat derzeit weder einen Multi-SMS-Dienst noch Chatlines im Angebot.

Der Trick, wie Du im D2- und E-Plus-Netz ebenfalls mehrere Teilnehmer gleichzeitig per SMS erreichen kannst, geht ganz einfach: Neben den „öffentlichen" Chatkanälen kannst Du bei diesen beiden Anbietern auch geschlossene Benutzergruppen einrichten. Du gründest also einfach einen Chatkanal mit einem leicht erkennbaren Namen, wie etwa „Freunde von Daniel Mustermann". Dafür musst Du allerdings eine monatliche Grundgebühr von 1,99 Mark bezahlen.

Und noch zwei kleine Nachteile gibt es: Die Empfänger, die Du auf diese Weise mit Nachrichten beglücken möchtest, müssen sich selbst bei Deiner Liste anmelden (das geht aber sogar dann, wenn sie ihr Handy bei einem anderen Mobilfunknetz angemeldet haben). Zudem müssen sie für den Empfang Deiner Nachrichten selbst auch eine Gebühr zahlen. Die hält sich bei E-Plus mit 10 Pfennig noch in Grenzen. Bei D2 ist sie mit 23 Pfennig allerdings mehr als doppelt so teuer.

Wenn Deine Freunde mitmachen wollen, gibst Du ihnen einfach die entsprechenden Internet-Adressen (E-Plus: *sms.eplus.de/easytext/sc.html* und D2: *www.d2-message.de*). Sag ihnen, nach welchem Kanalnamen sie suchen müssen. Ausführliche Infos zu den Chatsystemen findest Du auf den Webseiten der Anbieter sowie in der SCREENFUN 6/00.

Bei all diesen Möglichkeiten zum Rundversand von Nachrichten klappt's auch mit der nächsten Spontan-Party: Sie wird bestimmt rappelvoll!

Die Preise bei Multi-Message

Tarif(e)	D1-XtraCard	D1-Tolly, Telly, Plus, Pro Tel und RoamingCard
Versand an Empfänger im D1-Netz	0,39 Mark/Nachricht	0,15 Mark/Nachricht
Einrichten, Ändern oder Löschen der Verteilerliste	0,39 Mark/Nachricht	0,15 Mark
Weiterleiten der Verteilerliste an Teilnehmer bei D2, E-Plus oder Viag Interkom	nicht möglich	0,39 Mark

Alle Angaben: Stand Ende Mai 2000

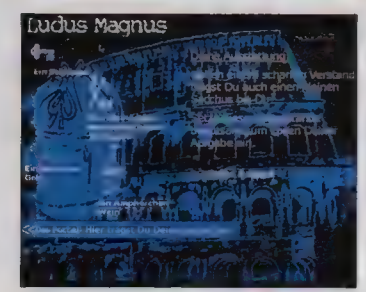
Alternativen bei D2 und E-Plus: die SMS-Chatlines

Leistung	D2 privat	E-Plus
Einrichten eines Chatkanals	kostenlos	kostenlos
Versenden einer SMS	0,23 Mark	0,15 Mark
Abonnieren oder Stornieren eines Kanals per SMS	D2-Preis zur Service-Zentrale (Kurzwahl 227744)	per SMS 0,15 Mark und per Hotline 0,49 Mark/Minute

Text: Hannes Rügheimer · Fotos: Christian Vogel (9)

Günstiger telefonieren

Jetzt kann man ohne Knie auch [illegible] mit seinen Lieben in den USA telefonieren. Mit der [illegible] Prepaid-Karte „Deutschland direct" von Worldcom [illegible] Minute ins Heimatland [illegible] in die USA nur noch 9 Pfennig (pro Festnetz) kosten. Zu Hause (oder Handy) die Deutsche Telekom [illegible] Lange für die gleiche Zeit mehr als doppelt so viel. Die Telefonkarten gibt es [illegible] mit einem Guthaben von 10 Mark.



Die Homepage trainiert Dich fürs Rätsel

Ave Cäsar!

SMS-Quiz für Lateiner

Asterix- und Antike-Freaks, aufgepasst: Wer sein Wissen über das alte Rom testen möchte, ist beim ersten SMS-Spiel „VIACLX" genau richtig. Eine Woche lang erhältst Du jeden Tag eine Nachricht mit einer Frage über die Geschichte Roms. Innerhalb von 24 Stunden muss per SMS geantwortet werden.

Wer alle Fragen erfolgreich meistert, kommt in eine Verlosung mit satten Gewinnen, wie etwa ein PC. Loser werden verbannt, dürfen aber in der nächsten Wochenrunde erneut ihr Glück versuchen. Um Dich als Gladiator für das SMS-Rätsel anzumelden, surfst Du zu *www.viaclx.com* und lässt Dich nach ein paar Fragen vor dem Imperator mit Deiner Handy-Nummer registrieren.

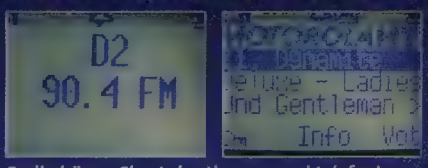
Die Alleskönner

Mit WAP, Radio und Chart-News

Voll im Trend ist das neue Handy-Modell von Motorola. Mit dem V.2288 kann man telefonieren, Radio hören und sich per WAP-Browser in die MTV-Webcharts einwählen. Mit der seitlichen Wipptaste lassen sich bis zu zehn UKW-Radiosender speichern. Das fünfzeilige Grafik-Display erleichtert den Zugriff auf SMS und WAP-Nachrichten aus dem Internet.

Das Handy gibt es in drei Grundfarben (orange, schwarzmetallic, weißgrau). Durch zwei elastische Manschetten und zusätzliche Coverschalen sind 17 Farbkombinationen möglich. Ohne Vertrag kostet das Handy inklusive Kopfhörer 500 Mark.

Das neue WAP-Handy V.2288 von Motorola erlaubt Dir insgesamt 17 Farbkombinationen



Radio hören, Charts bestimmen und telefonieren

Icons und Logos satt fürs Handy – aus dem Internet

Wem das Standard-Erkennungslogo seines Handys zu langweilig ist, der sollte sich mal auf der Website von handy.de umsehen. Hier warten neben zahlreichen Klingeltönen auch witzige Icons und Logos auf den Download.

Einfach anmelden, und schon erhält man 30 kostenlose Credits, mit denen der Download bezahlt wird (pro Icon 10 Credits). Gilt leider nur für Nokia-Handys.

Spezial-Design

Wie es Euch gefällt...

Für das Nokia-Handy 3210 gibt es beim Internet-Shop *www.handyberater.de* jetzt Ober- und Unterschalen mit Zladdi, „the Brain", als Shakespeare-Darsteller. Die Handy-Schalen im Airbrush-Design kosten 49 Mark.

Heute schon gewapt?

Formel 1, Auktionsfieber und Witze – für jeden ist etwas dabei.

wapmatic.de/home/formel1-fans

Fährt Schumi wieder einem Mechaniker den Fuß platt? Dieses WAP-Angebot informiert ausführlich über den Rennzirkus und liefert Hintergrundinfos.

wap.offerto.de

Bei Offerto kannst Du jetzt auch übers Handy Schnäppchen ersteigern. Der Service „My Offerto" bringt die persönlichen Warenfavoriten aufs Display.

www.wapwitz.com

Mit Wapwitz ziehst Du zu jeder passenden Gelegenheit einen Joke aus dem Ärmel. Die über 1000 (!) Witze sind in übersichtlichen Rubriken sortiert.

Lexikon

Hier findet Ihr wichtige Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Handys immer wieder auftauchen. Diesmal stellt der Eintrag eine neue Übertragungstechnik der Zukunft vor.

UMTS

Steht für „United Mobile Telecommunication System" und ist eine neue Übertragungstechnologie mit Breitband-Funktechnik. Sie soll in allen Mobilfunkfrequenzen ab Ende 2002 zum Einsatz kommen.

Bisher war die Übertragungsrate von GSM-Handys auf 9,6 kB begrenzt. Durch UMTS steigt die Geschwindigkeit auf 2000 kB (2 MB). So sind neben schnellen Datentransfers (Faxe, Mails, Internet-Recherche) auch ruckelfreie Videokonferenzen am Handy oder Organizer möglich.

Holiday-Handy

Wie Du im Ausland Deine Mailbox abfragst

Mit dem Handy im Ausland zu telefonieren, das kostet. Selbst wenn Du angerufen wirst, musst Du einen Aufschlag zahlen. Benutz lieber Deine Mailbox! Mit einer **festen Rufumleitung** werden alle Anrufe sofort auf Deine Mailbox geleitet. Von einem Fremdapparat aus kannst Du die Nachrichten abhören. Die Tabelle unten zeigt, wie.

Die **variable Rufumleitung** ist eine teurere Variante. Die Mailbox geht nur dran, wenn besetzt ist, der Handy-Besitzer gerade nicht im Netz ist oder das Handy ausgeschaltet hat. Achtung: Gebührenfalle, denn es werden doppelte Auslandsgebühren berechnet! Darüber hinaus kann es bei längeren Nachrichten richtig teuer werden.

Selbstverständlich kann man die Rufumleitungen und somit auch die Mailbox komplett ausschalten. Deine Freunde erreichen Dich dann nur, wenn Du das Handy tatsächlich dabei hast.

Selbst im Urlaub brauchst Du auf News aus Deiner Clique nicht zu verzichten

Der mobile Anrufbeantworter auch im Ausland

Netzanbieter / Info-Telefon	So fragst Du die Mailbox bei fester Rufumleitung ab*	Mailboxabfrage im Ausland für Prepaid möglich?
D1 (0180) 330 22 02	Wähl 0049-171-13-Rest Deiner Nr., Ansagetext mit * unterbrechen u. Mailbox-PIN eingeben	Nein. Nur Telefonieren mit Roaming-Vertrag und 2. SIM-Karte möglich
D2 (0800) 172 12 12	Wähl 0049-172-55-Rest Deiner Rufnummer. Gib dann Deine 4-stellige Mailbox-PIN ein	Ja, unter Abschluss eines Roaming-Vertrags. Hotline: (0172) 22 9 11
E-Plus (0180) 317 71 77	Wähl 0049-0177-99-Rest Deiner Nr., Ansagetext mit * unterbrechen u. Mailbox-PIN tippen	Nein. Leider auch keine Telefonate im Ausland mit „Free & Easy" möglich
Viag Interkom (0800) 109 00 00	Wähl 0049-179-33-Rest Deiner Rufnummer. Gib dann Deine 5-stellige Mailbox-PIN ein	Nein. Leider auch keine Telefonate im Ausland mit „Loop" möglich

* Abfrage aus dem Festnetz oder von einem fremden Handy · Stand: 5/2000

BRAVO Screen Fun AKTION!

Ihr hängt gerade zu Hause ab? Wenn Euer Handy Pause hat, setzt es doch aufs Sofa! Wir verlosen 10 Pakete von handy.de mit Handy-Sofa, T-Shirt, Cap und Sticker. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Witzige Gimmicks fürs Handy: die Flatchies

Tierische Antenne

Figuren zum Aufstecken

Flatchies heißen die Aufsteckringe von Teletec. Sie zeigen Comic-Figuren wie Mickey Mouse und Minnie oder Winnie Pue, den Bären. Kostenpunkt: je 4,90 Mark. *Info: www.flatch.de*

Comic-Stars aus dem Dschungelbuch oder Tarzan

Es lebe der Sport

Formel-1- und EM-News per SMS

Speziell für Sportfans: Red Message und Sportal.de bieten Handy-Besitzern kostenlos bis zu dreimal täglich aktuelle Rennstände per SMS an. Anmeldung im Netz: *www.redmessage.com* oder *sportal.de*

EM-2000-Infos gibt es gratis per SMS für alle „D2-CallYa"-Kunden mit dem Philips-Handy Savvy-EM (Preis: 129 Mark).

Dreimal täglich: der Rennstand per SMS

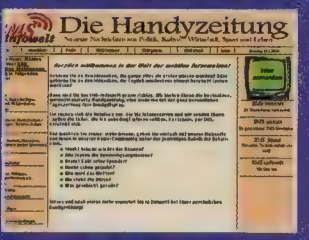
Infos zu jedem Tor und allen Zwischen- und Endständen

TICKER

Ericsson-Handys unterstützen Telefonkarten

Mit Calling-Card-Funktion

Ericsson macht mit neuer Funktion das Telefonieren mit Telefonkarte leichter. Statt jedes Mal die lange kostenlose Einwählnummer vor dem Telefonat mit der Calling-Card einzugeben, kann man sie nun als Voreinstellung programmieren. Geht mit T10, T18, A1018 und T28S.



Kostenlose Handy-Zeitung

Unter *www.sms-infowelt.de* wählst Du aus den Themengebieten (wie etwa Sport oder PC) Deine Favoriten und bekommst sie kurze Zeit später kostenlos täglich per SMS gesandt. Eine Game-Rubrik ist in Planung.

WAP-Handy-Telefonbuch

Wer eine Menge Telefonnummern, Adressen und E-Mails verwalten will, kommt mit dem Speicherplatz auf seinem Handy bald nicht mehr aus. Space2go (*www.space2go.com*) bietet gratis an, bis zu 20.000 Rufnummern im Handy zu verwalten. Leider klappt dies nur mit WAP-Handys.

Deutscher Meister

Giovane Elber spielt nicht nur beim FC Bayern als Stürmer an der Spitze, sondern liegt auch bei den Telefonrechnungen ganz vorne. Auf schlappe 2500 Mark kommt der Brasilianer monatlich, davon verbrät er rund 1500 Mark mit seinem Motorola-Handy.

(text: Lisa Brack, Ulrike Gorejßen · Fotos: Roman Job (1), S.A.M. (1))

Join the We

Mach eine Tour zu den besten Sites im Netz! Als Touri genießt Du den Rundblick und siehst eine Menge – und als Guide kannst Du Dein Taschengeld aufbessern.

Steig einfach ein und lass Dir die Sehenswürdigkeiten im Internet zeigen! Webrides nennen sich die Sightseeing-Touren, bei denen Checker allen Leuten, die noch weniger Erfahrung im Netz haben, ihre Lieblingssites präsentieren. **Wer darin fit ist, kann selbst zum Guide oder Web-DJ werden und dabei sogar noch Geld verdienen.**

Der 15-jährige Mustafa aus Hannover ist einer dieser Guides. Für die Webride-Seite *www.datango.de* hat er bereits sechs eigene Touren zusammengestellt – darunter zu Themen wie „Günstige Hardware finden im Internet", „Gratis-Warenproben im Netz" „Gags und Spaß online" und „Kochrezepte im Netz".

Als Tourguide hat Mustafa dabei die Aufgabe, die besten Sites zu diesen Themen zu sammeln. Mit einer speziellen Software fügt er sie zu einer Diashow aneinander und spricht kurze Kommentare dazu. Die Software gibt es gratis von Datango. Einzige Bedingung: Man muss sich per E-Mail bewerben und einen Themenvorschlag vorstellen.

Findet die Datango-Redaktion die Idee gut, bekommst Du die Adresse für den Programm-Download zugemailt. Wird eine neue Tour schließlich auf der Datango-Homepage veröffentlicht, bekommt der Macher für sein Erstlingswerk 100 Mark und für jeden weiteren Ride 50 Mark. „Ich muss sagen, dass ich in erster Linie wegen der tollen Belohnung mitmache", meint Mustafa. „Somit kann ich meine monatliche Internet-Rechnung bezahlen und habe noch was für mich."

Neben dem Geldverdienen gehe es aber auch darum, den Leuten etwas zu zeigen, meint Tobias (14), Spezialist für „South Park", „Simpsons" und „Moorhuhn" im Web. „Ich mache nicht nur selbst Webrides, sondern schaue sie mir auch gern an. Dieser Informations-Austausch ist einmalig im Web".

Für den Zuschauer sind die Sightseeing-Touren durchs Internet praktisch und bequem: **Statt selbst lange herumzusuchen, genügt ein Klick auf den Webride zum gewünschten Thema.** Dann heißt es: gemütlich zurücklehnen und die Show ansehen. Die Adressen der vorgestellten Sites gibt's außerdem in einer Liste zum Nachsurfen.

Damit man die Datango-Touren sehen kann, muss man aber den „Datango-Player" installiert haben (Gratis-Download) und den Internet Explorer ab Version 5.0 als Browser verwenden.

Ohne Zusatzprogramm und mit anderen Browsern sind die Rides von *www.netzpiloten.de* zu sehen. Dafür sind die Shows aber auch nicht vertont, sondern nur mit Textkommentaren ausgeschmückt.

Bei den Anbietern *www.clickfish.de* und *www.meome.de* beschränken sich die Führungen auf kommentierte und übersichtlich geordnete Linklisten zu bestimmten Themen. In beiden Fällen stehen die verantwortlichen Guides aber auch per E-Mail als Ansprechpartner für Fragen zu ihrem Thema zur Verfügung.

Bau einen Ride!

Bei *www.datango.de* kannst Du für Deinen ersten eigenen Webride 100 Mark und für jeden weiteren 50 Mark verdienen.

Du brauchst dafür: Windows 98, eine Internet-Verbindung mit mindestens einem 56K-Modem, den Internet Explorer ab Version 5 und ein Mikrofon.

1. Besorge Dir die kostenlose Software „Datango Webride Studio", indem Du das Bewerbungsformular auf der Internet-Site *www.datango.de* ausfüllst. Nur wer eine gute Idee für ein Touren-Thema hat, bekommt das Programm auch.

2. Installiere die Software. Sie lässt sich anschließend über Buttons in der Internet-Explorer-Menüleiste starten. Klicke auf „Storyboard" und „Recorder".

3. Wähle die Webseiten aus, die in Deiner Tour vorkommen sollen. Surfe sie wie immer über die Adresszeile des Browsers an. Mit dem Pfeilbutton (siehe roter Kreis) übernimmst Du sie in Dein Storyboard.

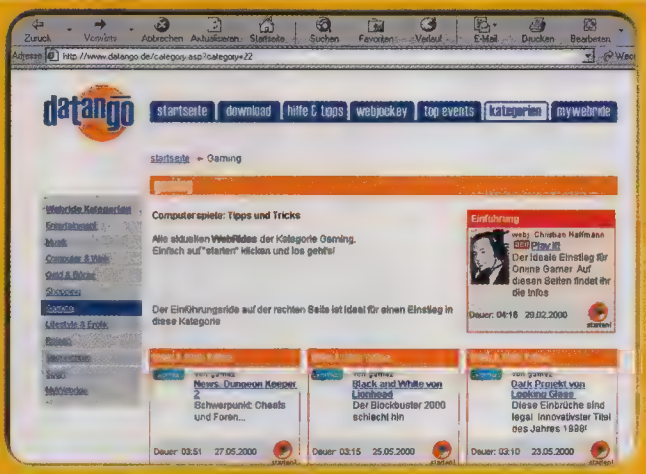
Mit dem kostenlosen Programm „Datango Webride Studio" stellst Du eine Web-Tour zusammen

4. Überlege Dir, was Du zu jeder Seite sagen möchtest, und schreibe den Kommentar ins Textfeld des Storyboards.

5. Klicke auf den „Record"-Button (siehe roter Kreis), um die Aufnahme zu starten. Nun sprich den Kommentar zur ersten Seite. Um die nächste Seite aufzurufen, doppelklickst Du auf die URL im Storyboard. Mit „Stop" beendest Du die Aufnahme. Ein guter Ride sollte zwischen zwei und sechs Minuten dauern – je kürzer und prägnanter, desto besser.

6. Speichere die Datei und rufe sie im Player zum Test auf. Dann schickst Du sie per E-Mail an *MyWebride@datango.de* – mit etwas Glück gefällt der Ride der Redaktion, und Dein erster Lohn als Guide flattert ins Haus.

Sightseeing-Tour durchs Internet: Steig ein, statt allein durchs Netz zu irren, oder zeig anderen, wo's lang geht!



Touren mit Ton

Der beste Anbieter für Netz-Rundfahrten ist Datango. Die Touren zeigen nicht nur Sites, sondern sind auch mit Kommentaren vertont. Die Shows sind übersichtlich nach Rubriken geordnet.

Neben den Angeboten der Redaktion gibt es jede Menge Touren von anderen Surfern. Wer mitfahren will, braucht das kostenlose Zusatzprogramm „Datango Player". Checker stellen eigene Rides zusammen und zocken dafür 100 Mark ab!

www.datango.de

Stummfilm-Shows

Im Gegensatz zu Datango sind die Shows bei den Netzpiloten nicht vertont. Dafür lassen sie sich ohne Zusatzprogramm abspielen. Die Auswahl kann sich sehen lassen. Dank der Suchfunktion checkt man schnell, ob ein gewünschtes Thema vorhanden ist.

Für den persönlichen Gebrauch kann man auch eigene Touren bauen und beispielsweise per E-Mail verschicken. Geld gibt es dafür allerdings nicht.

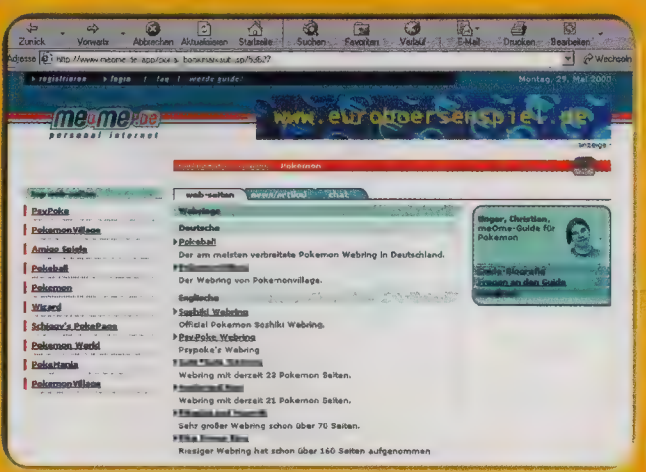
www.netzpiloten.de

Guides für alle Fälle

Bei Clickfish musst Du das Surfen noch selbst erledigen. Dafür geben Dir die Guides aber Listen mit den besten Links zu einem Thema an die Hand. Übersichtlich geordnet und gut kommentiert, weisen sie den Weg zu sehenswerten Seiten.

Die Auswahl der Touren ist riesig. Jeder Guide steht zudem für Fragen zur Verfügung. Guides verdienen an den Werbeeinnahmen prozentual mit. Man muss aber mindestens 25 Jahre alt sein.

www.clickfish.de



Lauter Link-Listen

Auch bei Meome findet Sightseeing in Form von Linklisten statt. Jeder Guide präsentiert hier sein Spezialgebiet mit ausgewählten und gut kommentierten Surftipps. Die gigantische Auswahl an Themen ist übersichtlich in Rubriken und Unterrubriken geordnet.

Guides erhalten ihre Online-Kosten erstattet und werden an den Werbeeinnahmen beteiligt. Mit Einwilligung der Eltern kannst Du Dich schon ab 16 Jahre bewerben.

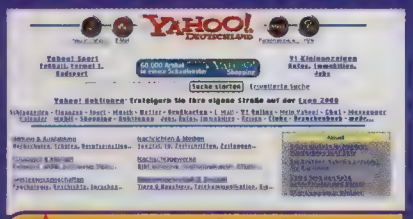
www.meome.de

Text: Christiane Strobel - Fotos: Christian Vogel

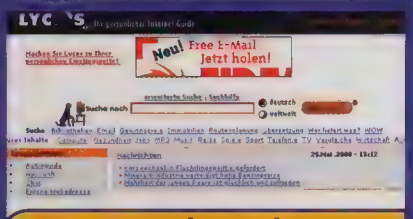
Internet-Charts

Eure Lieblings-Suchmaschinen

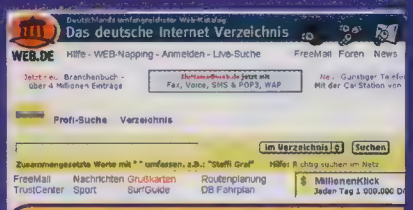
Herzlichen Dank für alle Postkarten mit Euren Lieblings-Suchmaschinen! Für die nächsten Charts suchen wir die Top 5 der **Games-Seiten** im Web. Schickt uns Eure Favoriten unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage". Natürlich gibt's wieder etwas zu gewinnen. Mehr dazu im Aktionsstern!



1 www.yahoo.de
Der blitzschnelle Such-Klassiker ist auch bei Euch die Numero Uno.



2 www.lycos.de
Die Reaktionszeit könnte etwas schneller sein. Dennoch: 2. Platz!



3 www.web.de
Hier findest Du neben der Suchmaschine ein Super-Service-Angebot!

4 www.fireball.de
Trotz langsamer Zielfindung beliebte Seite. Originell: die „Live-Suche"

5 www.metacrawler.de
Unter „Profisuche" kann man zwischen 24 Suchmaschinen wählen

Berlin ruft!

Raver aus dem ganzen Land hotten auf der zwölften Loveparade ab!

Was einst mit 150 Leuten anfing, ist jetzt ein Mega-Event für über eine Million Raver!

Am 8. Juli ist es wieder so weit: Ab 14 Uhr zieht die Loveparade 2000 mit wummernden Bässen durch den Berliner Tiergarten. Während es vielen Anliegern bereits vor dem Mega-Event graut, werden wieder über eine Million Techno-Jünger zum Rave-Mekka pilgern und sich die Fußsohlen abtanzen. Auf der offiziellen Site *www.loveparade.de* und auf *http://loveparade.techno.de/love2000* werdet Ihr mit allen wichtigen Infos rund um die größte Stadtparade der Welt versorgt.

Günstige Übernachtungsmöglichkeiten erfährt man über die Hotline (0190) 58 10 58 (1,21 Mark pro Minute) oder bei der Privatzimmervermittlung unter der Telefonnummer (030) 566 78 40.

Bayerische Raver haben Glück: Auch dieses Jahr gibt es wieder den „Loveexpress"! Auf der zwölfstündigen Fahrt heizen Euch 22 DJs in vier Areas schon ordentlich ein. Der Zug startet am 7. Juli um 21 Uhr 40 in München und fährt über Landshut, Plattling, Straubing, Regensburg und Nürnberg Richtung Hauptstadt. Infos, Preise und Tickets erhaltet Ihr bei *www.loveexpress.de* oder unter Telefon (0180) 15 34 54.

Auch die Lufthansa bietet einen Extra-Billigflug (199 Mark) von zehn deutschen Flughäfen an. Buchungen bei *www.lufthansa.com* oder unter Telefon (0180) 80 38 03.

BRAVO SCREEN FUN AKTION!

Mit dem Modem die Telefonrechnung schon voll strapaziert? Unter allen Einsendern für die Web-Charts verlosen wir 5 Formel-1-Telefonkarten im Wert von je 30 Mark. Dazu gibt's die neue Doppel-CD „BRAVO Hits 29". Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138.
Aktionsschluss ist der 5.7.2000.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TERMINE

Ruhe, bitte!
26.6. – 9.7., www.wimbledon.org

Tennisfans werden dem noblen Turnier in Wimbledon schon entgegenfiebern. Als Favorit bei den Herren gilt auch dieses Jahr wieder ganz klar der Rasenspezialist Pete Sampras. Wichtige Infos zu diesem Turnier und seinen Teilnehmern erhältst Du auf *www.wimbledon.org*

Absolute Beginner
4.7., 20 Uhr, www.docrock.de

Der Bandname hat nichts mit dem Sound gemein. Das Trio kann sich vielmehr schon zu den Top-Acts des deutschen HipHop zählen. Im Video-Interview erfährst Du von den Hamburger Rappern Eißfeldt, DJ Mad und denyo persönlich, was in der Szene zur Zeit abgeht.

SPLASH! 2000
21.7. – 23.7., www.splash-festival.de

In Chemnitz steppt der Bär drei Tage auf dem Open-Air-Festival „SPLASH! 2000". Bands wie Fünf Sterne Deluxe und Massive Töne wollen Euch ins Schwitzen bringen. Die Tickets für 87 Mark kann man telefonisch bestellen: (0371) 694 57 02. Auf der Site gibt's wichtige Facts zum Event.

Text: Lisa Brack · Foto: AP (1)

ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.

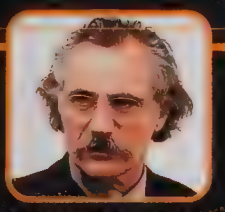
Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochhamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
DM 0,08/Min. DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com

KOCH MEDIA

empire INTERACTIVE
www.empire.co.uk

The BITMAP BROTHERS

Schurke Sean Ambrose deckt mit Killerviren



Dr. Nekhorvich hat den tödlichen Stoff erfunden

McCloy steckt mit Ambrose unter einer Decke

Bekämpft alle drei: Computerfreak Stickell

Von wegen Mission! Elite-Agent Ethan Hunt frönt seiner Freizeitbeschäftigung

Hin und weg: Als Hunt (Tom Cruise, r.) in Sevilla das erste Mal auf seine neue...

...Mitarbeiterin Nyah Hall (Thandie Newton) trifft, erwischt's ihn voll

M:I-2

Mission: Impossible 2

Hollywoods rasantestes Traumpaar: Tom Cruise und John Woo definieren das Action-Genre neu. Mit Eleganz, Schnelligkeit und super Stunts.

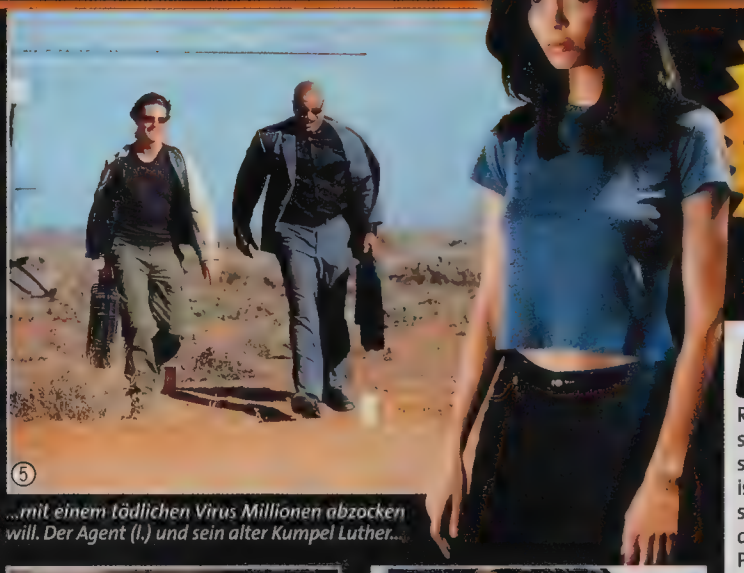
Tom Cruise Superstar: „M:i-2" spielte in den USA gleich am ersten Wochenende die Produktionskosten von 80 Millionen Dollar wieder ein

Regie-Genie John Woo

Zwei, die es wissen wollen: John Woo (l.) und Tom Cruise überschreiten mit jedem neuen Film die Grenzen des Machbaren. Dass der junge Hollywood-Star aber darauf bestand, fast alle Stunts selbst zu machen, hat selbst den hart gesottenen Woo nervös gemacht. Der in China geborene Regisseur begann seine Karriere als Komödien-Fachmann. Seit Mitte der 80er Jahre sorgt er mit knallharten Gangster-Dramen für Aufsehen.

Nyah muss bei ihrem Auftrag vollen Körpereinsatz zeigen

Verrückt: Hunts neue Flamme soll als Köder für Sean Ambrose herhalten, der...



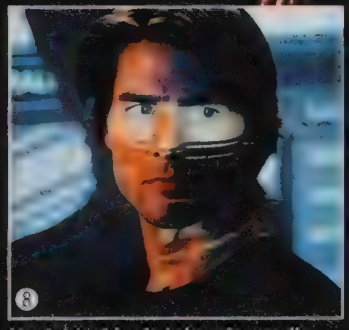
...mit einem tödlichen Virus Millionen abzocken will. Der Agent (l.) und sein alter Kumpel Luther...

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Agenten-Power nonstop! Wir verlosen „James Bond – Die Welt ist nicht genug". 3 DVDs, 3 Soundtracks und 3 Poster warten auf ihre Gewinner! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

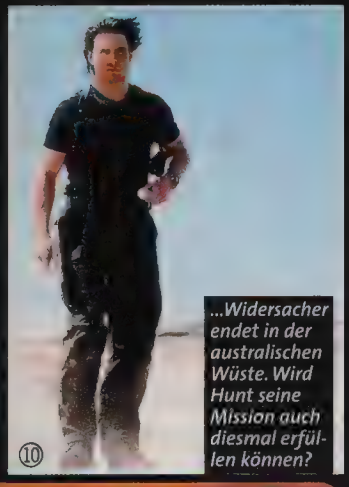
...haben gegen so ein Geschäftsgebaren entschieden etwas einzuwenden

Wer bietet mehr? Das Gebot für Bakterien liegt bei fetten 37 Millionen Dollar



Hunt dringt in ein Labor ein, um die „Killerware" endgültig zu zerstören

Eine Highspeed-Verfolgungsjagd zwischen Hunt und seinem widerlichen...



...Widersacher endet in der australischen Wüste. Wird Hunt seine Mission auch diesmal erfüllen können?

Ohne Schurken gibt's keine Helden. Um die Tragweite dieser tiefen Erkenntnis zu unterstreichen, bemüht Regisseur John Woo sogar die griechische Mythologie. Aber keine Bange, Ihr seid nicht im falschen Film. Gleichwohl ist das der Ausgangspunkt von „Mission: Impossible 2", der Fortsetzung des 96er Kassenschlagers von Brian De Palma. Und natürlich ist der Held wieder Tom Cruise in der Rolle des smarten Spezialagenten Ethan Hunt. Auch der Schurke hat einen Namen, aber viele Gesichter – so viel sei verraten...

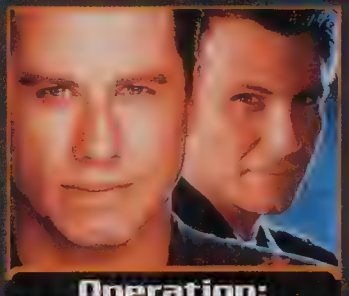
Sean Ambrose (Dougray Scott, bekannt aus „Deep Impact") will mit allen (wirklich allen!) Mitteln einen Killervirus in seinen Besitz bringen, um ihn dann an den Meistbietenden zu verkaufen. Das Gebot liegt bei satten 37 Millionen Dollar! Hunt soll das verhindern. Den Auftrag dazu bekommt er vom großen Anthony Hopkins – der glänzt sogar in dieser Mini-Rolle.

Die dünne Story spielt, ähnlich wie beim Vorgänger, eine nebensächliche Rolle. Schwarz und Weiß, Gut und Böse, die Fronten sind klar. Also alles wie erwartet? Im Gegenteil! Denn „Mission: Impossible 2" ist größer, spannender, furioser, eleganter und besser als der erste Teil. Und warum? Weil John Woo Regie geführt hat! **Der Meister des chinesischen Action-Kinos hat hier sein Hollywood-Meisterwerk abgeliefert.** Waren „Operation: Broken Arrow" und „Face/Off" erste Fingerübungen, um sich im US-Publikumsgeschmack zurecht zu finden, so spielt Woo diesmal sein ganzes Können souverän aus.

Ebenso stark agiert Tom Cruise, der sich durch seine ernsthaften Rollen in „Eyes Wide Shut" und „Magnolia" zu einem großartigen Schauspieler entwickelt hat. Neben ihm verblassen praktisch alle anderen – außer Thandie Newton (übrigens eine gute Freundin von Cruises Ehefrau Nicole Kidman). Sie bringt mit Power, Erotik und Leidenschaft den Helden ganz schön ins Schwitzen. Aber bis sich die beiden kriegen, gibt es ja noch eine unmögliche Mission zu erfüllen...

The Killer (1989)

Virtuos choreographierter Thriller mit Yun-Fat Chow (Foto) als Profi-Killer. Ein Woo-Klassiker, der sich auf den Ehrenkodex chinesischer Ritterfilme bezieht – und erst 1997 in entschärfter Version in deutschen Kinos gezeigt wurde.



Operation: Broken Arrow (1995)

Woos erste Hollywood-Produktion war nicht gerade eine Großtat. Gerüchte besagen, die Verantwortlichen hätten ihn an der kurzen Leine gehalten. Travolta (l.) und Slater spielen US-Piloten, die zwei Atombomben „verlieren".

Face/Off (1997)

Schon besser: Bei seinem zweiten US-Film lässt der Chinese die Gesichter seiner Hauptdarsteller austauschen. Travolta (l.) wird zu Cage und umgekehrt. Woo liebt es, Zuschauer zu foppen. Klasse Hommage an seine Hongkong-Filme!

Action 1 Spannung 2 Humor 2

Mission: Impossible 2

Actionfilm/USA

Start: 6.7. | ab 12 Jahre beantr.

www.missionimpossible.com

Darsteller: Tom Cruise, Thandie Newton, Dougray Scott, Ving Rhames, John Polson

Mission erfüllt: Tom Cruise und John Woo übertreffen sich selbst. Teil 3 noch toppen? Impossible!

1

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (2), FWN (2)

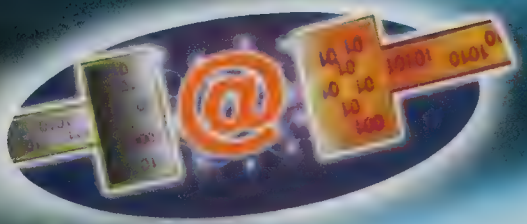
NETGAMES

Die besten Netzwerke und Multiplayer-Spiele für alle Spielsysteme. Und die Top-Links im Web!

NEUE WELTEN

HANDYS

Handys, Zubehör, Preise und Tarife. Und alles, was man über SMS und WAP wissen sollte!



INTERNET

Alles über die Provider, den optimalen Zugang, die interessantesten Angebote. Immer erreichbar über E-Mail. Und: So eröffne ich meine eigene Homepage!

Jetzt überall im Zeitschriftenhandel: Mehr Fun im Net mit BRAVO NetFun.

It's my world!

Von Amors Pfeil getroffen: Benjamin (l.) und Janosch (r.) sind voll in Malen (M.) verknallt

Crazy

„American Pie“ und „Harte Jungs“ waren schon okay. Doch wenn ein Film die Wirrnisse des Erwachsenwerdens auf den Punkt bringt, dann nur der hier!

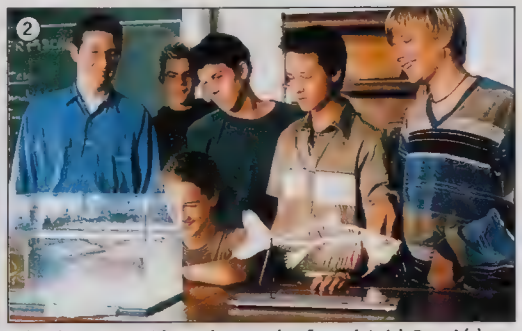
Literatur-Popstar: der „Crazy“-Autor

Benjamin Lebert (18)

Vor knapp zwei Jahren hatte Benjamin Lebert mit „Crazy“ das Buch der Saison geschrieben und wurde zum Popstar im verknöcherten Literaturbetrieb erklärt.

In seinem Erstlingswerk beschreibt der halbseitig gelähmte Jungautor Tag- und Albträume im Internat. Die Filmrechte sicherte sich flugs Deutschlands Regiegenie Hans-Christian Schmid. Mit seiner Komödie „Nach Fünf im Urwald“ macht er schon Franka Potente zum Star.

Benjamins Eltern sind verständnisvoll, aber auch etwas ratlos. Damit ihr Sohn das Abi schafft, schicken sie ihn auf ein Internat



Mit seinen neuen Klassenkameraden freundet sich Benni (r.) schnell an. Vor allem die hübsche Malen hat es ihm angetan

Auch mit dem fünften Schulwechsel werden Benjamins (l.) Mathe-Kenntnisse nicht besser. Ergebnis der Klassenarbeit: 6

Ebenso unlösbar wie Mathe scheint der Wunsch nach Entjungferung. Ob da ein Striplokal der geeignete Ort für die Jungs ist?

Pubertäre Verwirrungen: Benjamin (l.) und seine Internatskumpels beim „Keks wichsen“. Wer nicht trifft, muss ihn essen...

Endlich mal allein! Benjamin (r.) nimmt allen Mut zusammen und macht seiner Traumfrau eine schüchterne Liebeserklärung

Der Mann hat ein Näschen. Als sich Regisseur Hans-Christian Schmid die Filmrechte an „Crazy“ sicherte, war der gleichnamige Roman noch gar nicht veröffentlicht. Inzwischen wird der Schmöker als Kultroman gehandelt und hat über 200.000 Exemplare verkauft. Doch weshalb die ganze Aufregung? Schließlich kommen Bücher normalerweise nicht auf die Titelseiten.

Als Benjamin Lebert, der Autor des Buchs, anfing, seine Internatserlebnisse aufzuschreiben, war er erst 15 Jahre alt. Und schwer gefrustet durch den Schulalltag, seine Behinderung und seinen jungfräulichen Trieb. Wie ihm ging es offenbar vielen Altersgenossen auch – und so fielen seine schriftstellerischen Ergüsse auf fruchtbaren Boden...

Jungschauspieler Robert Stadlober ist Lebert-Fan. Drum war er auch ziemlich nervös, als er beim Casting den Autoren traf. Als Robert die Zusage erhielt, Benjamins Story zu spielen, übte er mit dessen Hilfe die Lähmung des linken Arms und Beins ein und wurde dadurch zum leibhaftigen Spiegelbild Benjamins.

Wie Robert agieren auch die anderen Darsteller absolut ungekünstelt, eine Clique mit den üblichen Charakteren: **Es gibt einen Dicken, einen Schweiger, ein paar Mitläufer, Janosch (Tom Schilling), den smarten Anführer, und die „luxuriöse“ Malen (Oona Devi Liebich).** In diesem Umfeld erlebt Benjamin, worum es im Leben eigentlich geht. Und das sind verbotene Partys, eine lange Nacht im Striplokal, Freundschaft und die erste große Liebe. Erwachsen werden kann auch sehr, sehr spannend sein...

Anspruch 2 | Spannung 2 | Humor 1

Crazy

Komödie/Deutschland

Start: 8.6. | ab 6 Jahre beantr.

www.crazy-der-film.de

Darsteller: Robert Stadlober, Tom Schilling, Oona Devi Liebich, Julia Hummer

Wer hätte das gedacht: Das wahre Leben findet außerhalb des Klassenzimmers statt

1

Text: Rainer Fellmann

Fantasia 2000

Meilenstein aus den vierziger Jahren: Mickey versucht sich als Zauberlehrling

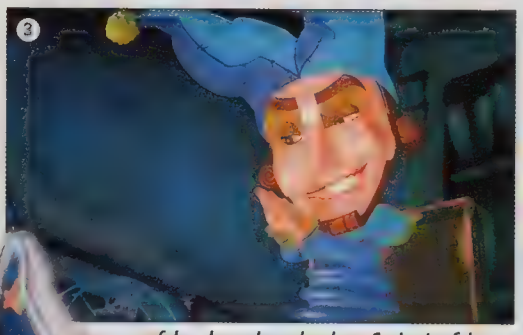
Ein Besen als Wasserträger? Bei Disney null problemo

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Comic-Fans mit Pentium-PC, spitzt die Stifte und ran ans Telefon: Wir verlosen 8 x „Disneys verrückte Spielesammlung" mit vier wilden Spielen. Alle Packages wurden exklusiv von Disney-Synchronstimme Otto Waalkes handsigniert. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Immer schön stilvoll bleiben. Die High Society gibt sich ein Stelldichein im Nobelhotel – und Altmeister Gershwin spielt dazu

Dramatische Lovestory: Zärtlich umtänzelt eine Primaballerina ihren Angebeteten, einen einbeinigen Holzsoldaten...



...auf den der unberechenbare Springteufel ziemlich eifersüchtig ist. Gefahr im Verzug!

Die Flamingos sind völlig außer sich. Denn der Karneval der Tiere entpuppt sich als ausgesprochen durchgeknallte Jo-Jo-Party

Kann das wirklich wahr sein?! Die alten Streithähne Donald (l.) und Dagobert Duck liegen sich glückselig in den Armen

Entrückte Lichtgestalt: Die Frühlingsfee mit ihrem wallenden Schweif bringt Wärme und Wonne zu den Menschen

Disneys neuestes üppiges Bilderkonzert platzt vor Fantasie aus allen Nähten.

Gute Musik erzählt immer eine Geschichte. Eine besonders ausgefallene ist den Disney-Zeichnern beim Anhören von Saint-Saëns' „Karneval der Tiere" eingefallen: Eine Handvoll durchgeknallter Flamingos vergnügt sich mit einem Jo-Jo. Aber wen wundert's, schließlich verfügt das berühmte Haus über die kreativsten Kindsköpfe der Welt.

Das war schon vor sechzig Jahren so. Damals brachte Walt Disney sein Lebenswerk „Fantasia" ins Kino, einen Zeichentrickfilm, der Konzertstücke mit märchenhaften Bildern unterlegt. Jetzt führt Nachfolger Roy Disney das Erbe seines Onkels fort. Und wie! **„Fantasia 2000" ist der erste abendfüllende Film, der auf den überdimensionalen Leinwänden der IMAX-Kinos ausgestrahlt wird.** Moderatoren wie Steve Martin und Bette Midler führen durch acht musikalische Klassiker. Die dazu entworfenen Geschichten fassen die besten Tricktechniken des 20. Jahrhunderts zusammen – mal poetisch, mal dramatisch, dabei immer mitreißend. Im Fall von Donald Duck ist das ganz besonders witzig.

Text: Renée Wieder

Action 1 | Spannung 3 | Anspruch 1

Fantasia 2000

Zeichentrick/USA

Start: 20.6. | ab 0 Jahre beantr.

www.fantasia2000.com

Darsteller: Donald Duck, Mickey Maus, fliegende Wale, Jo-Jo spielende Flamingos

60 Jahre nach Disneys Konzertfilm „Fantasia" liefert sein Neffe Roy eine tolle Fortsetzung!

1

FÜHLE TANZE BETE LEBE FUSSBALL

Spiele Fußball wie die Brasilianer. Fühle die Leidenschaft: Der Samba heizt dich an, deine Fans beten dich an. Lebe deine Fantasie: Volley, Fallrückzieher, Tor. Tooooor! Ja, da bist, der mit dem Ball tanzt. Da bist Ronaldo.

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name logos and other indicia Confederacao Brasileira da Futebol and/or those of Nike, inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyright designs, and/or other forms of intellectual property that are exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia. © 2000 INFOGRAMES " " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved.

www.ronaldo-v-football.de

Ab 24. Mai auf Playstation.

Ronaldo V-FOOTBALL

Die wichtigsten Filme des Monats

Der Sturm

Nichts für Seekranke: George Clooney und Mark Wahlberg kämpfen gegen den gewaltigsten Sturm aller Zeiten!

Mit dem Mega-Erfolg des Tornado-Thrillers „Twister" kehrten die Katastrophenfilme auf die Leinwand zurück. Bei „Armageddon" kam die Bedrohung aus dem All, in „Volcano" aus der Erde und bei „Titanic" aus den unendlichen Tiefen des Meeres. Und es bleibt feucht: Regisseur Wolfgang Petersen, seit „Das Boot" Spezialist für Fluten-Horror, stürzt seine Darsteller erneut ins kühle Nass.

In „Der Sturm" müssen George Clooney und Mark Wahlberg (sie spielten schon in „Three Kings" zusammen) mit ihren Fischerbooten gegen unberechenbare Naturgewalten anschippern. Die abenteuerliche Story beruht auf einer wahren Begebenheit: Im Herbst 1991 stieß Hurricane Grace vor der Ostküste der USA auf zwei weitere Schlechtwetterfronten und entfachte den mächtigsten Sturm, der je getobt hat. Für eine Handvoll unerschrockener Seebären verheerend...

Der Sturm | Start: 8.7.
Action-Drama/USA | ab 12 Jahre beantr.
www.perfectstorm.net

Der Film war bei Redaktionsschluss noch nicht fertig. Die Bewertung findet Ihr deshalb im nächsten Heft

SCREAM-FUN AKTION!

Nervenkitzel satt gibt's auch bei „Scream 3"! Wir verlosen 1 Kostüm, 1 Maske und 1 Soundtrack. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Clooneys Leben hängt an einem gebrochenen Schiffsmast

Kapitän Tyne (George Clooney) und seine Leute sind sturmerprobte Fischer

Entsetzen macht sich breit. Monströse Wellen fluten das kleine Fischerboot

KINO TOP 5

Gladiatoren-leben ist wahrlich kein Zuckerschlecken

1 **Gladiator**
MIT RUSSELL CROWE
Der Sandalenfilm rockt wieder. Hoffentlich folgen noch viele!

2 **Stuart Little**
MIT GEENA DAVIS
Der smarte Mäuserich legt im Charts-Getümmel wieder zu.

3 **28 Tage**
MIT SANDRA BULLOCK
Beauty Bullock säuft sich durch einen lauen Film. Prösterchen!

4 **Pokémon – der Film**
MIT PIKACHU
Die schrillen Kult-Monster entwickeln sich zum Dauerbrenner.

5 **Mission To Mars**
MIT TIM ROBBINS
Bildgewaltige Weltraum-Odyssee mit extrem dünner Story. Regisseur de Palma war schon besser.

Turbulenzen – und andere Katastrophen

Puh: Zwei Fluglotsen kollidieren in der Hektik des Alltags.

Als sei unser Tagwerk nicht schon stressig genug, schleppt uns Filmemacher Mike Newell („Donnie Brasco") auch noch in einen Fluglotsen-Tower. Dort führt jede Unkonzentriertheit zur Katastrophe.

Bei Sonnyboy Nick Falzone (John Cusack) aber löst etwas ganz Anderes Alarm aus: der neue Kollege Russell Bell (Billy Bob Thornton), ein Fluglotsen-Guru, und dessen supersexy Ehefrau Mary (Angelina Jolie). Nach einem One-Night-Stand mit der trinkfesten Dame gerät Nick in schwere Turbulenzen.

Nick ist ein selbstverliebter Fluglotse, der...

...auch bei Frauen gern die Nummer eins ist

Ja, ja, diese Kerle. Sobald Konkurrenz auftaucht – ob im Beruf oder in der Liebe – mutieren sie zu aufgeblasenen Gockeln, deren linke Hirnseite vorübergehend aussetzt... – so eine Erkenntnis ist zwar tiefsinnig, trägt aber den munter startenden Film nicht über zwei Stunden.

Action 2 | Spannung 4 | Humor 2
Turbulenzen... | Start: 29.6.
Komödie/USA | ab 6 Jahre beantr.
www.turbulenzen.de

Männer wollen immer nur das Eine: die Nummer eins sein! Was habt Ihr denn gedacht?

3

Ein Herz und eine Kanone

Mäßig originelle Mafia-Komödie mit Sandra Bullock.

Machen Filmstars eigentlich nie Pause? Neben John Cusack und Angelina Jolie will wohl auch Sandra Bullock in den Olymp der meistbeschäftigten Schauspieler. Eben noch der Trunksucht verfallen („28 Tage"), mimt sie diesmal eine energische Krankenschwester. Besonderer Pflege bedarf Charlie (Liam Neeson), ein Undercover-Agent, dessen Nervenkostüm nach einem Einsatz mächtig flattert und der sich natürlich in den hübschen Weißkittel verknallt. Aber ein letzter Auftrag muss erledigt werden: Charlie soll sich in einen Geldwäscher-Ring der Mafia einschleusen. Doch die Angst vor Anführer Fulvio Nesstar (Oliver Platt) macht den alten Hasen zum verschreckten Kaninchen.

Nette Mafia-Komödie, die ihrem Vorbild „Reine Nervensache" aber nicht das Wasser reichen kann.

Krankenschwester Sandra therapiert einen...

...total gestressten Undercover-Agenten (l.)

Action 2 | Spannung 3 | Humor 3
Ein Herz und eine Kanone | Start: 29.6.
Komödie/USA | ab 12 Jahre beantr.
http://upcomingmovies.com/gunshy.html

Schießen ist Silber, Therapieren ist Gold. Langsam wird's langweilig mit den Mafia-Komödien

3

Makellos

Wow! Robert De Niro im Clinch mit einer Drag Queen.

Gar nicht makellos: Walt (r.) ist nach einem...

...Schlaganfall auf fremde Hilfe angewiesen

Der harte Brocken denkt um: Seit dem Erfolg von „Reine Nervensache" forciert Leinwand-Macho Robert De Niro seine komödiantischen Fähigkeiten – perfektionistisch wie immer, aber mit einer Leichtigkeit, die ihm gut zu Gesicht steht.

Hier brilliert er als spießiger Ex-Cop Walt Koontz, der sich ständig mit seinen Nachbarn anlegt, vor allem mit Drag Queen Rusty (brillant: Philip Seymour Hoffmann). Als es eines Tages zu einer Schießerei im Haus kommt, greift Walt instinktiv zu seinem Dienstrevolver. Doch die Heldentat endet mit einem Schlaganfall. In der Not muss Walt ausgerechnet den verhassten Rusty um Hilfe bitten.

Mit unaufdringlichem Können zelebrieren zwei Top-Akteure die Annäherung extremer Lebenswelten – und geizen nicht mit Situationskomik.

Action 2 | Spannung 2 | Anspruch 2
Makellos
Drama/USA
Start: 6.7.
ab 12 Jahre beantr.
www.kinowelt.de
Ein witziges Drama um zwei schräge Vögel. Regie: Joel Schumacher („Batman & Robin")
1

Next Friday

Rapstar Ice Cube muss wieder einen Höllenfreitag überstehen.

Yo, brother! Craig (r.) ist mächtig begeistert...

...von der Kontaktfreudigkeit auf dem Lande

Auch Heldentum hat ein Verfallsdatum. Und so ist jener legendäre Freitag vor vier Jahren, an dem Craig (Ice Cube) den Gangster Debo (Tom ‚Tiny' Lister Jr.) zur Strecke brachte, längst Geschichte. Bis der Knacki ausbricht, um sich zu rächen – natürlich wieder an einem Freitag.

In einem Vorort von L.A. wähnt sich Craig in Sicherheit. Pustekuchen! Hier macht er Bekanntschaft mit einer mexikanischen Dealerbande, einer gefährlich schönen Nachbarin und einem übellaunigen Kampfhund...

Nach dem Riesenerfolg seiner Actionkomödie „Friday" liefert Rapper Ice Cube mit der Fortsetzung einen passablen Nachfolger ab. Weit hochkarätiger dagegen ist der HipHop-Soundtrack. Von Aaliyah bis Wyclef Jean ist so ziemlich alles vertreten, was in der Szene einen Namen hat.

Action 3 | Spannung 3 | Humor 2
Next Friday
Komödie/USA
Start: 6.7.
ab 6 Jahre beantr.
www.nextfriday.de
Im Vorbeigehen gedrehte Fortsetzung der Erfolgskomödie „Friday" mit Rapper Ice Cube
3

High Fidelity

Frauen haben keine Ahnung von Musik – meint John Cusack.

Vinyl-Junkie Rob in seinem Plattenladen...

... und beim Flirten mit Ex-Freundin Laura

Darf man Affären mit Frauen haben, deren Plattensammlung aus Phil-Collins- und Tina-Turner-Alben besteht? Diese und andere wichtige Fragen des Lebens spuken Plattenladenbesitzer Rob Gordon (köstlich: John Cusack) durch den Kopf, nachdem er mal wieder im Land der Singles angekommen ist. Trauerarbeit können da nur unangreifbare Pop-Perlen aus der eigenen Vinyl-Kiste leisten – und eine Top-5-Liste mit Schmachtsongs für gebrochene Herzen. Die dazugehörigen Ex-Freundinnen sucht Rob auf, um herauszufinden, warum er eigentlich ewig Stress mit Frauen hat.

Mit Nick Hornbys launigem Kultroman „High Fidelity" hat Regisseur Stephen Frears einen Bestseller über die Midlife-Crisis eines Musikfreaks verfilmt, und zwar mit ebenso viel (Wort)-Witz wie in der Vorlage.

Action 1 | Spannung 2 | Humor 2
High Fidelity
Komödie/USA
Start: 13.7.
ab 6 Jahre beantr.
http://studio.go.com/movies/highfidelity/index.html
Frauen haben doch Ahnung von Musik. Bissige Verfilmung von Nick Hornbys Kultroman
2

Center Stage

Junge Ballett-Tänzer kämpfen um einen Platz im Rampenlicht.

Jody (l.): Mit Disziplin und kunstvollen...

...Tippelschritten zum grandiosen Erfolg

Mit dem Comeback der 80er Jahre liegen auch Tanz-Kultstreifen wie „Flashdance" oder „Dirty Dancing" erneut schwer im Trend. In der Neuauflage „Center Stage" wird ebenfalls gehopst und gelitten, was die Spitzenschuhe hergeben: Jody (Amanda Schull) ist Mitglied der angesehenen „American Ballet Company". Doch im Unterrichtstrill hinkt sie hinterher, und nur wenige Studenten werden am Ende bestehen. Und Jodys Gefühle für ihren Tanzlehrer Cooper (Ethan Stiefel) machen die Sache nicht einfacher...

Regisseur Nicholas Hytner suchte lange nach echten Tänzern, die seinem dramatischen Film die notwendige Glaubwürdigkeit geben würden. Mit großem Erfolg: Die tragenden Rollen übernahmen Tanzprofis, die auch in darstellerischer Hinsicht hinreißende Auftritte liefern.

Action 2 | Spannung 2 | Humor 3
Center Stage
Drama/USA
Start: 13.7.
ab 0 Jahre beantr.
www.center-stage-der-film.de
Mitreißendes Szeneporträt, das zeigt, woraus Tanz wirklich besteht: Blut, Schweiß, Tränen
2

FILM-NEWS

Hollywoods Sommer-Kassenknüller stehen vor dem Start. Aber auch kleinere Produktionen haben viel Spannendes zu bieten. Hier ist ein Ausblick auf die kommenden Hits.

Patriotisch: Mel Gibson

www.thepatriot.com/

Wenn Blicke töten könnten... In Roland Emmerichs Südstaaten-Epos „Der Patriot" schaut Mel Gibson nicht nur böse. Er greift auch zur Waffe, als englische Soldaten während des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs seine Familie bedrohen. Hart.

Idiotisch: John Travolta

www.battlefieldearth.com

Spießruten laufen für Mr. Cool. Grund für die derbe Berichterstattung in den US-Medien ist Travoltas neuer Film „Battlefield Earth". Das Sci-Fi-Machwerk, eine recht arme Mixtur aus „Planet der Affen" und „Top Gun", wird als schlechtester Film gehandelt, den's je gab. Macht neugierig.

Himmlisch: Cameron Diaz

http://upcomingmovies.com/charliesangels.html

Einfach, aber effektiv: Die Idee, 70er-Jahre-TV-Serien fürs Kino aufzumotzen, hat sich bewährt, siehe „The Saint" und „Mission: Impossible". Jetzt folgt „Drei Engel für Charlie", das bisher komplizierteste Projekt. Über Monate wurde nach den passenden Engelchen gefahndet. Cameron Diaz, Drew Barrymore und Lucy Liu haben das Rennen gemacht.

Sexistisch: Jason Biggs

http://upcomingmovies.com/loser.html

Ja, genau: Er ist der Typ mit dem Apfelkuchen in „American Pie". Die Info, dass sich im Leben nicht alles um Sex dreht, kriegt Biggs in seinem neuen Film „The Loser" mit auf den Weg. Dort lassen ihn nämlich die College-Girls ziemlich böse auflaufen.

Titanisch: Matt Damon

http://afterearth.com/home.html

Jungstar Damon („Der talentierte Mr. Ripley") ist im Stress. Drei Filme hat er gerade am Start. Darunter den komplett am Computer entstandenen Sci-Fi-Klopper „Titan A.E.". Der Zukunftstrip beginnt im Jahr 3028. Die Erde ist derweil pulverisiert...

Text: Rainer Fellmann, Renée Wieder · Fotos: Bauer Publishing Company, L.P. (3)

Die wichtigsten Videos im Juni/Juli

DVDs

Resurrection – Die Auferstehung

Thriller • ab 12 Jahre • ab Mitte Juni

Adrenalin pur: Christopher Lambert als Cop auf den Spuren eines Serienkillers – und mit ihm „Highlander"-Regisseur Russell Mulcahy. Extra-Kicks: Audiokommentar, Trailer. 2

Die James Bond Story

Action • ab 12 Jahre • ab Ende Juni

Die Abenteuer von 007 kennt jeder. Doch was hat sich in den 38 Jahren Böse-Buben-Jagen hinter den Kulissen abgespielt? Jetzt gibt's 52 Minuten Insiderwissen über Bond-Girls, Spezialwaffen und alle fünf Darsteller, darunter Roger Moore (Foto). 2

Stigmata

Horror • ab 16 Jahre • ab Mitte Juli

Eine ganze Reihe von dämonischen Thrillern verwandelte in letzter Zeit Kinosäle in Geisterbahnen. Hier geht's Patricia Arquette ans Leder, die plötzlich die Wundmale Christi an ihrem Körper trägt. Extras: Trailer und unveröffentlichte Szenen. 3

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1. Fight Club – MIT BRAD PITT
2. Deep Blue Sea – MIT SAFFRON BURROWS
3. Der Diamantencop – MIT MARTIN LAWRENCE
4. Das Geisterschloss – MIT LIAM NEESON
5. The Blair Witch Project – 4 STUDENTEN VERSCHOLLEN

Neu im Verleih

Gib Gas, wir woll'n Spaß: Jim (l.) und seine Kumpels beim Online-Sex

SCHNIPSEL AKTION!

Ihr könnt geballtes Hintergrundwissen über Agent 007 gewinnen! Wir verlosen 3 x das Buch „Die James Bond Filme". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

American Pie

Nettes Gruppenbild: Wer will Apfelkuchen?

Komödie • ab 12 Jahre • ab Mitte Juli

Anfang des Jahres sorgte der Hormonstau von vier Highschool-Kids für lange Schlangen an den Kinokassen – und für heftiges Gelächter. Denn selten wurden Rumkrieg-Methoden unterleibsgesteuerter „Jungfrauen" absurder gezeigt als hier – allenfalls in „Verrückt nach Mary". Politisch korrekt ist da natürlich überhaupt nichts – schließlich geht es um Sex. Was eine Reihe von heißen Ereignissen nach sich zieht: zum Beispiel Durchfall im Damenklo, vorzeitige Ejakulation, Oralsex oder den unkonventionellen Gebrauch von warmem Apfelkuchen. Das Rezept ist vermutlich nicht von Doktor Oetker... 2

Big Daddy

Komödie • ab 6 Jahre • ab Ende Juni

Ein 32-jähriger Kindskopf (Adam Sandler, M.) mit Geld, aber ohne Lebensziel, adoptiert einen fünfjährigen Knirps (toll gespielt von den Zwillingsbrüdern Cole und Dylan Sprouse). Witzig und manchmal platthumorig, dabei charmant. 3

Ready to Rumble

Action • ab 12 Jahre • ab Ende Juni

Harte Konkurrenz für Rocky: Wo Belle (Maria Conchita Alonso, l.) draufhaut, wächst kein Gras mehr. Die durchtrainierte Boxerin ist wild entschlossen, den Ring als Champion zu verlassen. Typischer Boxerfilm mit gehöriger Frauenpower. 3

God's Army 2 – Die Prophezeiung

Fantasy • ab 16 Jahre • ab Mitte Juli

Weil die Engel im Himmel neidisch auf die Seelen der Menschen sind, entfachen sie einen mörderischen Krieg auf Erden. Fantasievoll, blutrünstig und recht eigenwillig. Mit Christopher Walken (Foto). 2

Neu im Verkauf

The Astronaut's Wife

Sci-Fi/Horror • ab 16 Jahre • ab Ende Juni

Auf ganz leisen Sohlen kommt der Schrecken daher: Astronaut Spencer (Johnny Depp) ist nach einem Space-Schock wie ausgewechselt – er bedroht sogar seine Frau... Prickelnd am Anfang, leider langatmig und fantasielos am Schluss. 3

Johanna von Orléans

Historienfilm • ab 16 Jahre • ab Anfang Juli

Bilderfreak Luc Besson („Das Fünfte Element") wuchtet eine Historienoper auf die Leinwand, dass einem der Atem stockt. Im knapp dreistündigen Epos erzählt er die Geschichte von der berühmten eisernen Jungfrau. Zu viel des Guten. 3

Ghost Dog

Gangsterfilm • ab 16 Jahre • ab Anfang Juli

Forest Whitaker (l.) bewegt sich trotz viel Körpermasse geisterhaft durch einen grotesken Mafiakrieg. In bester Comic-Manier pflastern Leichen seinen Weg, Brieftauben, Samurai-Weisheiten und HipHop-Klänge begleiten ihn dabei. Kultig. 1

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (1), FWN (5) · Charts: MediaControl

look

www.funonline.de

chat play find

FunOnline

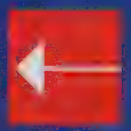
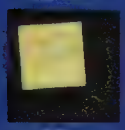
e Ritter SPORT c@rds

KLICK & SCHICK

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier gibt's nur bei RITTER SPORT: die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – verschicken und mit entscheiden, welche der vielen verrückten e-cards prämiert werden! Klick & schick auf www.ritter-sport.de

Frisch aus dem Netz: Die aktuellen Aprilsieger!

Love	Fun	Sorry	Hurrah
1. Platz: Christian Fangmeyer-Ferrari: I love you...	 1. Platz: design-art: EXPRESS YOURSELF	1. Platz: design-art: [illegible]	1. Platz: Christiane Herkt: nix wie weg
 2. Platz: Michael Strauch: postit	2. Platz: [illegible]	2. Platz: Philipp Philippson: Kekse	2. Platz: Philipp Philippson: Partytime
3. Platz: design-art: [illegible]	3. Platz: Warren Laine: moshi moshi - call me	3. Platz: design-art: The Making Of	3. Platz: design-art: du bist die1, die 2, die 3
4. Platz: Ursula Fischer: something to tell	4. Platz: Nicole Russi: Fun	4. Platz: design-art: jetzt aber	4. Platz: design-art: super super super
5. Platz: design-art: Color me	5. Platz: design-art: NICHT atmen	5. Platz: design-art: b a b y	5. Platz: Claudia Beckers: hulla

www.ritter-sport.de

dmmv @online HORIZONT

„X-Men" – der Film

Beim Filmfest in Cannes wurde erstmals die Werbetrommel für das Mega-Projekt gerührt. Man darf gespannt sein – schließlich sitzt Bryan Singer („Die üblichen Verdächtigen") auf dem Regiestuhl.

Wow! Patrick Stewart alias Cpt. Picard (r.) als Prof. Xavier

James Marsden hat als Cyclops den vollen Durchblick

Famke Janssen kämpft als Jean Grey für das Gute – ausnahmsweise

Text: Arndt Hennig, Rainer Fellmann · Bilder: Marvel Verlag

X-MEN

Die lassen sich sicher kein X für ein U vormachen: Marvels populäre Superhelden-Truppe „X-Men" hält ab Herbst auch das Kinopublikum in Atem.

Sie selbst bezeichnen sich als die nächste Stufe der Evolution. Ihre Feinde indessen fürchten sie als die größte Bedrohung der Zivilisation: die X-Men – eine Kreuzung aus Mensch und Mutant, ausgestattet mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und einer nebulösen Vergangenheit.

Unter der Leitung von Professor Xavier wird die Elitetruppe ausgebildet – sehr zum Missfallen Senator Kellys, der mit Unterstützung der Medien die Furcht vor den X-Men schürt. Parallel dazu schmiedet noch der skrupellose Magneto ganz spezielle Rachepläne...

„X-Men" ist eine der erfolgreichsten Comic-Serien weltweit, und auch der für September angekündigte Film wird bestimmt ein Kassenknüller werden. Dafür sorgt schon die hochkarätige Besetzung: Patrick Stewart („Star Trek") spielt Professor Xavier, die Bond-Gegnerin in „GoldenEye", Famke Janssen, die mächtige Jean Grey. Ray Park (Darth Maul in „Star Wars I") verwandelt sich in Toad, und Sir Ian McKellen bedroht die Erdlinge als Magneto.

Wer's nicht erwarten kann: **Die ersten Comics zum Film erscheinen bereits jetzt – drei Bände mit je einem Prolog aus der Perspektive der Hauptfiguren.**

Nur die Harten kommen in den Garten: Um sich gegen Magnetos Leute zu behaupten, müssen die X-Men draufhauen

„X-Men", Heft 38 und 39 (mit News zum Kinofilm), ca. 58 Seiten, jeweils 5,95 Mark, Marvel Verlag

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Comic-Fest für Comic-Fans: Wir verlosen 10 Exemplare von „Union – Die Hochzeit von Luke und Jade" sowie 3 streng limitierte Ausgaben von „Star Wars I". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

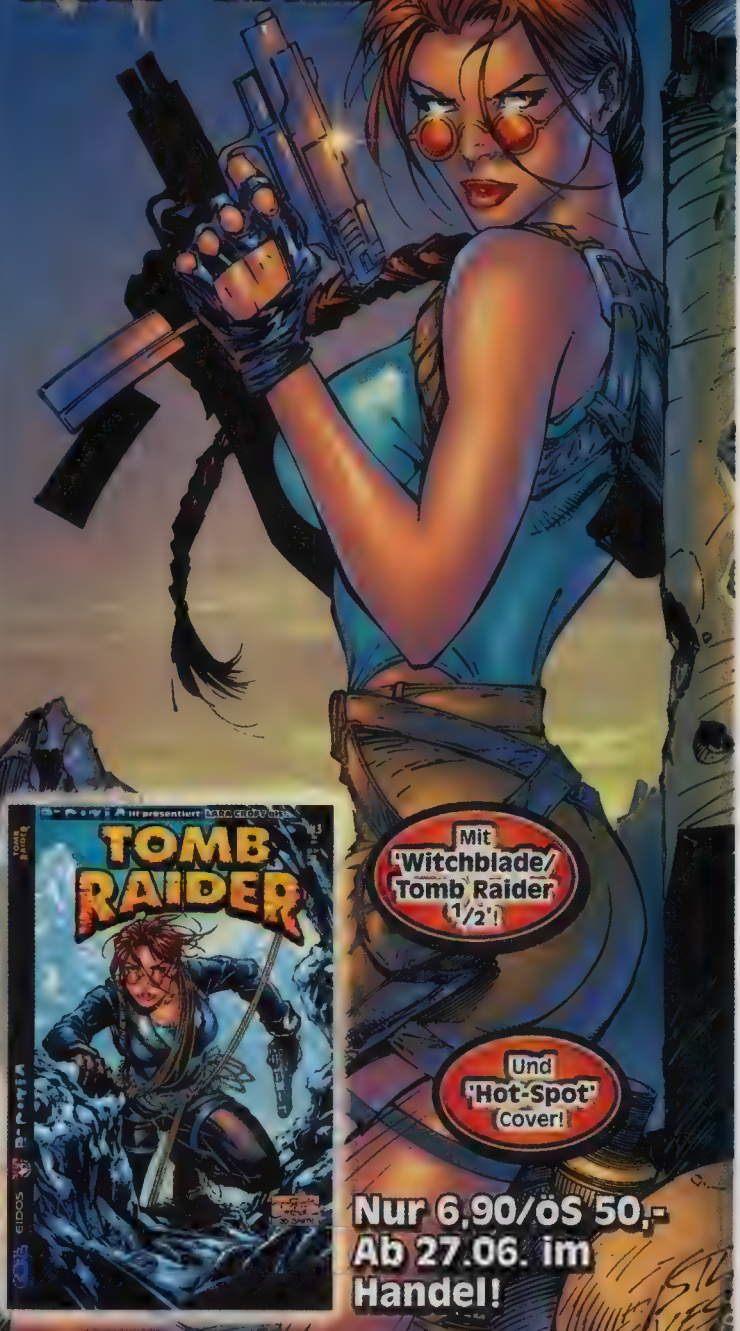
X-Kämpfe im Internet

http://xmenthemovie.com/
Die offizielle Filmseite inklusive Trailer
www.marvel.com/x-men/
Tonnen von Infos, umfangreiches Archiv und ein beeindruckendes Flash-Intro
www.marvel.de
Die deutsche Site des Comic-Giganten

e-media präsentiert:

Lara lädt ein!

Zur Signieraktion mit Tomb-Raider-Zeichner Andy Park auf dem Comicsalon Erlangen am Egmont Ehapa-Stand vom 22. – 24. Juni!



Nur 6,90/öS 50,- Ab 27.06. im Handel!

Besuche Lara unter: http://www.tomb-raider-comic.de

TOMB RAIDER, the TOMB RAIDER logo, LARA CROFT and the Lara Croft Tomb Raider logo are trademarks of EIDOS. ©CORE 2000. All Rights Reserved. ™ & © 2000 Top Cow Productions, Inc.

Das Inselduell

Moderator Holger Speckhahn, 26, hat gut lachen: Er darf im klimatisierten Hotel wohnen

Reif für die Insel? Dreizehn Kandidaten werden auf einem einsamen Eiland im südchinesischen Meer ausgesetzt und kämpfen in tropischer Hitze ums Überleben – und um die Siegerprämie.

Aus Schilf und dünnen Ästen flicht Tjalf einen Korb. Irgendwie müssen die gefangenen Fische ja transportiert werden

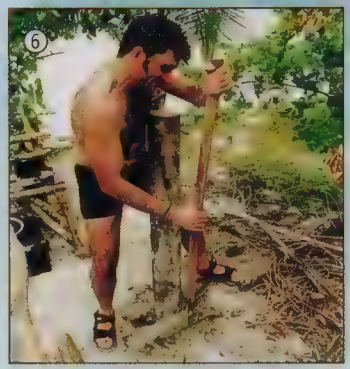
Was gibt's denn heute zum Abendessen? Mit einer selbst gebauten Angel versuchen Hendrik und Siri Fische zu fangen

Sie alle wollen ein bisschen Robinson spielen: Die zwölf verbliebenen Kandidaten vom „Inselduell". Die erste ist schon rausgeflogen

③ Keine Gläser! Das kostbare Trinkwasser wird aus Muscheln getrunken

Hendrik killt Kokosnüsse. Sie sind Grundnahrungsmittel auf der Insel

Kleine Verletzungen: Siri hilft beim Entfernen der vielen Splitter vom Werkeln



Wer nicht im Freien schlafen will, muss sich seine Hütte selber bauen

Vier der abenteuerlustigen Kandidaten – ausgewählt aus 20.000 Bewerbern!

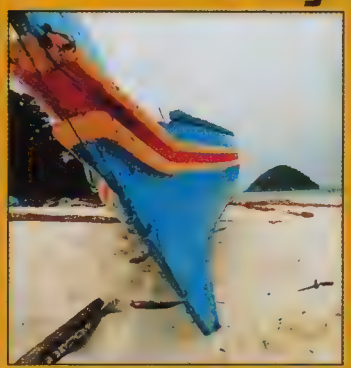
Die Schneiderin, 23, aus Dresden hat Nadel und Faden mitgebracht. Falls es was zu flicken gibt. Ihre großen Schwächen: Männer und Zigaretten

Den Heimerzieher, 26, aus dem Münsterland haut so schnell nichts um: Er hat zwei Jahre lang kriminelle Jugendliche in Afrika betreut

Hart und zart: Die Zugführerin, 29, aus Ingolstadt liebt ihre Riesen-Tattoos genauso wie ihr Plüschtier, ohne das sie nirgendwo hingeht

In Danieles Adern fließt sizilianisches Blut. Darum vermisst der Unternehmer, 26, aus Mannheim auch am meisten Pizza, Pasta und Amore

So fliegt man von der Insel



Einmal in der Woche geht's mit dem bunt bemalten Boot zur Abstimmung

Auf der Nachbarinsel wird der „Kriegsrat" abgehalten: Wer kann mit wem? Wer hat sich unbeliebt gemacht?

Hier sitzt das Tribunal im Kreis zusammen und entscheidet gemeinsam, wer die Gruppe verlassen muss

Auf Holzscheiten werden die Stimmen notiert. Wer die meisten hat, der fliegt

20.15 SAT 1
MONTAGS, AB 3. JULI
DAS INSELDUELL
SHOWVIEW: 604-8-665

Sonne, Sand und Palmen: Wer hat nicht schon mal von einer einsamen Insel geträumt? Für 13 abenteuerlustige Kandidaten ist dieser Traum Wirklichkeit geworden. SAT 1 schickte sie zum „Inselduell" auf ein verlassenes Eiland mitten im südchinesischen Meer.

Doch von wegen Faulenzen in der Hängematte! Stattdessen ist gnadenloser Kampf ums Überleben angesagt: Außer einer Handvoll Reis und einer Dose Bohnen haben die Kandidaten kaum etwas dabei. Statt Cola und Fritten gibt's Seegurke und Kokosmilch. Die Wasserration beträgt nicht mehr als 5 Liter pro Tag und Person. Haare waschen? Fehlanzeige. **Das Leben auf der Insel ist knallhart. Für die Siegerprämie von einer Viertelmillion muss ordentlich geschuftet werden.**

Die Insel hat noch mehr Tücken: Überall warten fiese Sandflöhe und Monster-Moskitos auf das nächste Opfer. Tropische Temperaturen bis zu 40 Grad – da ist schon das bloße Halten der selbst gebauten Angel eine schweißtreibende Angelegenheit, vom Hütten bauen ganz zu schweigen. Als sei das noch nicht anstrengend genug, müssen die Kandidaten in regelmäßigen Abständen Kriegsrat halten und entscheiden, wer die kleine Insel Simbang (1 Kilometer lang, 200 Meter breit) verlassen muss. **Nur einer kann gewinnen. Wer nicht in die Gruppe passt, fliegt raus.** Und wenn die Insulaner doch einmal Langeweile auf ihrem Survival-Trip haben sollten, überrascht Moderator Holger Speckhahn sie mit schwierigen Sonderaufgaben.

Seit „Big Brother" sind Reality-Soaps der letzte Schrei im deutschen TV. Doch die „Inselduell"-Kandidaten werden nicht überwacht, sondern nur rund acht Stunden pro Tag von Kamerateams begleitet. Sechs Wochen Insel-Leben werden in neun Folgen zusammengefasst.

Auch die Konkurrenz zieht's in die Tropen: Nur fünf Kilometer weiter dreht der Sender RTL II auf Tengah die „Expedition Robinson", eine Spielshow mit gleichem Konzept. RTL II will gegen SAT 1 klagen: Ideenklau!

Die spärliche Survival-Kiste, die die Kandidaten mit auf die Insel bekamen

Beim Heimwerken ist Fantasie gefragt. Werkzeug gibt es fast keins

Geschafft! Kerstin reicht's für heute. Jeder durfte einen Rucksack voll eigener Klamotten mitbringen

Wer arbeitet, darf auch feiern: Siri hat sich für die Inselparty richtig aufgebrezelt

Text: Boris Fust · Fotos: Christian Vogel

Baut Euren eigenen Kampfroboter und macht auch mit. Mehr Infos findet Ihr unter:
www.rtl.de/robot/
www.robotwars.co.uk

Moderator Marcus Grüsser checkt die Roboter vor dem Fight in der Arena

Drei ferngesteuerte Crash-Maschinen in eigenwilligem Design

Robot Wars

Hobbybastler lassen ihre Kampfmaschinen gegeneinander antreten – und fünf Millionen schauen zu!

Gnadenlos wird der Gegner aus dem Ring gekickt

Das gelbe „Kehrblech" (r.) gehört zu den Favoriten

Die Tabelle liefert technische Daten zum Roboter

Roter Rambo: Mit Technik und Taktik zum Sieg

Wie im alten Rom: Euphorische Fans feuern ihr Lieblings-Roboter-Team an...

...das sich zur Kampfvorbereitung mit der Co-Moderatorin amüsiert

19.10 RTL **DONNERSTAG, 22. JUNI**
ROBOT WARS
SHOWVIEW: 252-872

Der Titel ist ganz schön anmaßend. Bei „Robot Wars" denkt doch jeder gleich an die berühmte Sternen-Saga von George Lucas. Und das ist natürlich gewollt. Nur sind hier keine Special-Effects-Spezialisten am Werk, sondern Hobbybastler. Aber was für welche! **Ihre ferngesteuerten Roboter sind bullige Kampfmaschinen:** Einzeln entworfen, mit eigens entwickelten Waffensystemen und technisch ausgefeilter Fortbewegungstechnologie.

Gut und schön, werden sicher einige von Euch denken, aber wen interessiert's? Fünf Millionen Zuschauer! So viele sitzen nämlich in England bei jeder Show vor dem Bildschirm. „Robot Wars" ist Kult mit hohem Trash-Faktor. Die Idee zur Show ist simpel: Interessierte bauen in ihrer Freizeit Crash-Maschinen, der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Anschließend bewerben sie sich damit beim TV-Sender.

Die acht Besten werden ausgewählt und treten in einer Arena gegeneinander an. Das Ziel: den Gegner zerstören. „Denn nur so kommen sie aufs Siegertreppchen", erklärt Marcus Grüsser. Er wird die Zusammenschnitte aus den englischen Originalfolgen moderieren – natürlich nur so lange, bis genügend Bastelfreaks aus dem eigenen Land bereit stehen, um in den Ring zu steigen. Worauf wartet Ihr also noch?!

So kann's gehen: Der Krieg der Roboter endet in einem flammenden Inferno

BRAVO SCREENFUN

AKTION!

Nicht nur zugucken, sondern am 8. Juli live dabei sein auf der Loveparade 2000: Wir verlosen eine Reise nach Berlin für zwei Personen (eine muss über 18 Jahre alt sein!). Drin sind: 2 Bahntickets und Hotelübernachtungen sowie 300 Mark Taschengeld. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss der 30.6.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Erst abfeiern, dann lesen: Auf 350 Seiten steht alles über Techno und die Loveparade, was wichtig ist. Schwarzkopf & Schwarzkopf, 30 Mark

Die fettesten Beats, die hippsten Raver, die schrillsten Outfits: Am 8. Juli ist ganz Berlin im Partyfieber!

Love-parade

Die allergrößte Techno-Party der Welt

Um aufzufallen, muss man sich schon was einfallen lassen!

Wie gut, dass die Jungs vorher nochmal im Fitness-Studio waren!

Kleiderordnung? Schrill, bunt, Hauptsache sexy

Trag Deine Gummizelle auf dem Kopf...

13.00 RTL II

SAMSTAG, 8. JULI

LOVEPARADE 2000

SHOWVIEW: 293-7-635

Weihnachten, Geburtstag, Ostern? Kann man locker vergessen. Der wichtigste Feiertag für Raver ist der 8. Juli 2000: Dann findet in Berlin wieder die Loveparade statt, die größte Techno-Party der Welt. Im letzten Jahr kamen 1,5 Millionen Menschen, um zu feiern und zu tanzen bis zum Umfallen. Nirgendwo sind die Beats fetter, die Raver cooler und die Outfits schriller.

Party ohne Pause: Den ganzen Tag toben die Technofans in zwei riesigen Zügen durch die Straßen der Hauptstadt. Um die 50 Trucks und 250 DJs sorgen für richtigen Sound und allerfeinste Stimmung beim ultimativen Rave. Seit zwölf Jahren endet die Parade traditionell an der Siegessäule, und danach beginnt die ganz große „One World – One Loveparade"-Party.

Wer zu Hause bleibt, ist selber schuld, kann sich den Spaß aber immerhin live und in Farbe im Fernsehen angucken oder auch im Internet unter *www.loveparade.de*

INFO

Lauter Beats im Netz

www.techno.de
Der Techno-Online-Server: Termine & Links
www.party.de
Der Veranstaltungskalender für House, Techno und Dancefloor-Events
www.bz-berlin.de/bz/musik/love/alben/love65.htm
Fotos von der Berliner Loveparade 1999
www.laut.de/lautwerk/techno-rave/index.htm
Infos über Gruppen, Labels und mehr

Text: Rainer Fellmann, Christine Mortag

Top-Filme des Monats

20.15 SAT 1
FREITAG, 23. JUNI
ROBIN HOOD – HELDEN IN STRUMPFHOSEN
SHOWVIEW: 261-3-150

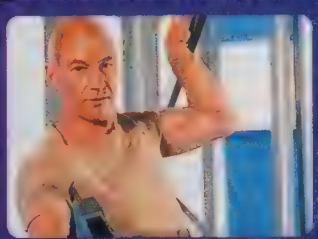
Wow! Diese wilde, anarchische und schamlose Version vom Rächer der Enterbten hat es echt in sich. So was gibt's eben nur vom Ober-Blödelmeister Mel Brooks.

20.15 RTL II
SONNTAG, 25. JUNI
DIE RITTER DER KOKOSNUSS
SHOWVIEW: 477-5-30

Das Ulk-Sextett Monty Python verwurstet respektlos König Arthur und die Ritter seiner Tafelrunde. Grell.

22.15 RTL
SAMSTAG, 1. JULI
THE FRIGHTENERS
SHOWVIEW: 788-4-655

Ein Serienkiller aus dem Jenseits (Michael J. Fox) treibt Geister aus, die er selber mitgebracht hat, und beklaut verschreckte Hausfrauen. Irrwitzige Ghostbuster-Klamotte des Grusel-Papstes Peter Jackson.



20.15 PREMIERE WORLD
SAMSTAG, 8. JULI
STAR TREK – DER AUFSTAND
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

In deutscher Erstausstrahlung flimmert das neunte Kinoabenteuer mit Captain Picard über den Schirm.

Die Programm-Highlights im Juni/Juli

Spielfilme

Fever Pitch (Do, 22. Juni): Was, kein Sex vorm Spiel?! Paul ist begeisterter Fan vom Fußballverein Arsenal London – und tut alles dafür...

Bube, Dame, König, Gras (Do, 29. Juni): Bei Kohle hört der Spaß auf: Big Chris beim Eintreiben von 500.000 Pfund Wettschulden

20.15 SUPER RTL
MITTWOCH, 21. JUNI
MOON TREK – DAS LICHT DER DUNKLEN SEITE
SHOWVIEW: 99-5-70

Eric (Christian Slater) will unbedingt Astronaut werden. Sein alter Herr, ein frustrierter Ingenieur, ist davon gar nicht begeistert. Fürchtet er etwa die dunkle Seite der Macht?

15.20 RTL
DONNERSTAG, 22. JUNI
SCHLAPPE BULLEN BEISSEN NICHT
SHOWVIEW: 17-7-51

Dan Akroyd und Tom Hanks machen alles nieder, was L.A. an Verlogenheit zu bieten hat.

20.15 SUPER RTL
DONNERSTAG, 22. JUNI
FEVER PITCH
SHOWVIEW: 92-5-30

Die etwas andere Dreiecksgeschichte: Zwischen Paul und Sarah steht der Fußball. Die Verfilmung von Nick Hornbys Bekenntnisbuch „Ballfieber" ist ein urkomischer Film für Fans und für Ungläubige. Gibt es die überhaupt?

20.15 RTL II
FREITAG, 23. JUNI
PERFECT WORLD
SHOWVIEW: 599-401

Melodramatisch: Ein entflohener Sträfling (Kevin Costner) nimmt einen Achtjährigen als Geisel und wird ungewollt Vaterersatz. Weitgehend überdurchschnittliche Mischung aus Western, Gangsterfilm und Vater-Sohn-Story.

20.15 SAT 1
SAMSTAG, 24. JUNI
MEERJUNGFRAUEN KÜSSEN BESSER
SHOWVIEW: 112-5-118

Chaos-Familie: Kate übt für einen Wettbewerb im Luft anhalten, ihre Schwester Charlotte will Nonne werden – und Mutter Roberta (Cher) wechselt die Männer wie die Nylonstrümpfe.

20.15 SAT 1
DIENSTAG, 27. JUNI
NATALIE – ENDSTATION BABYSTRICH
SHOWVIEW: 660-5-183

Realistisch: Durch eine Mitschülerin lernt die 14-jährige Natalie den Zuhälter Nico kennen.

20.15 PREMIERE WORLD
DONNERSTAG, 29. JUNI
BUBE, DAME, KÖNIG, GRAS
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Zocker Eddi hat den Bogen überspannt. Beim Pokerspiel verliert er 500.000 Pfund Wetteinsatz an einen Gangsterboss. Hippe „Pulp Fiction"-Variante aus der Londoner Unterwelt.

20.15 VOX
FREITAG, 30. JUNI
EIN RICHTER SIEHT ROT
SHOWVIEW: 337-6-223

Erst Charles Bronson und dann Michael Douglas: Anfang der 80er Jahre beschäftigte sich das US-Kino oberflächlich mit dem Thema Selbstjustiz. In diesem Fall Richter Hardin...

13.40 RTL II
SAMSTAG, 1. JULI
ACTION JACKSON 2
SHOWVIEW: 444-850

Der schwarze Polizeidetektiv Jackson (Carl Weathers) schlägt sich durch den Mafiadschungel Chicagos. „Shaft" (Kino-Remake mit Samuel L. Jackson im Herbst) stand Pate.

20.15 SAT 1
SONNTAG, 2. JULI
THE PALLBEARER
SHOWVIEW: 92-3-337

Eine Glückssträhne ist das nicht gerade: Tom hat weder Job noch Wohnung, geschweige denn Freundin. Da wird ihm eine Offerte als Sargträger gemacht... Mit Gwyneth Paltrow.

20.15 RTL II
DIENSTAG, 4. JULI
DIE ERBSCHLEICHER
SHOWVIEW: 91-3-88

Wie es halt so geht: Der Vater ist noch gar nicht tot, da zanken sich die Kinder schon um das Erbe. Schrille Komödie mit Beau Bridges und Beverly D'Angelo. Doch nicht jeder Gag sitzt.

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 6. JULI
GÖTTERDÄMMERUNG
SHOWVIEW: 500-7-888

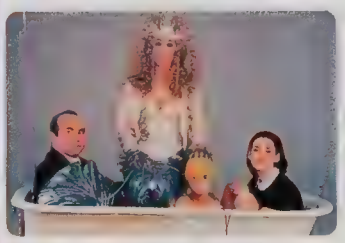
Bauarbeiter am Potsdamer Platz werden durch eine Explosion erschüttert. Dahinter steckt das Kommando „Götterdämmerung". Tolles Gespann: Christiane Paul und Tim Bergmann.

20.15 RTL II
FREITAG, 7. JULI
ANWÄLTINNEN KÜSST MAN NICHT
SHOWVIEW:109-5-105

Karen (Natasha McElhone, bekannt aus „Ronin") ist eine erfolgreiche Anwältin, die sich von einem Schürzenjäger den Kopf verdrehen lässt. Rasante Screwball-Comedy mit einer überaus attraktiven Hauptdarstellerin.

21.15 RTL II
MONTAG, 10. JULI
BENNY & JOON
SHOWVIEW: 11-5-68

Tagträumer Sam (Johnny Depp) platzt in das Leben von Benny (Aidan Quinn) und dessen schizophrener Schwester Joon (brillant: Mary Stuart Masterson). Zwischen den beiden entwickelt sich eine Liebesbeziehung – sehr zum Unwillen von Benny... Sensibel erzählte Außenseiter-Geschichte, meist kitschfrei.



***Meerjungfrauen küssen besser (Sa, 24. Juni):** Chaotische Exzentrikerin: Popsängerin Cher (Mitte) und ihr lasterhafter Kreis*

***Ein Richter sieht rot (Fr, 30. Juni):** Das kommt davon, wenn man als Jurist die Gesetze missachtet: Hardin brennt der Frack*

Serie

Das A-Team (So, 25. Juni): Komm mir nicht blöd, sonst machst Du Bekanntschaft mit meiner Ring-Kollektion! Mr. T in Aktion

12.25 RTL
SAMSTAGS
BOSTON COLLEGE
SHOWVIEW: 745-151 (24.6.)

Boyd (Anthony Clark) hat mal wieder alle Hände voll zu tun. Denn er ist der Kummerkasten am College. Wyleen hat Angst, dass ihr Bruder in eine extreme Verbindung eintritt.

10.55 RTL
SONNTAGS
DAS A-TEAM
SHOWVIEW: 89-55 (25.6.)

„Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert." Wenn dieser Satz fällt, sind „Hannibal" und das A-Team am Ziel ihrer Mission. Diesmal haben sie es mit Wrestler Hulk Hogan zu tun.

20.15 RTL
DIENSTAGS
DOPPELTER EINSATZ
SHOWVIEW: 239-7-312 (27.6.)

Ein ermordeter Taxifahrer wird im Hamburger Hafenbecken gefunden. Zwischen den beiden Polizistinnen kommt es zum Streit, weil Sabrina vermutet, dass Eva den Mörder deckt.

20.15 VOX
MITTWOCHS
MARTIAL LAW – DER KARATE-COP
SHOWVIEW: 50-9-42 (28.6.)

Gefährlich: Richterin Mary Ruben verfolgt eine Gruppe Selbstjustiz übender Elite-Cops.

20.15 VOX
DONNERSTAGS
SPACE 2063
SHOWVIEW: 591-159 (29.6.)

Colonel McQueen schickt Shane (Kristen Cloke) und ihre Mannschaft zur Sicherung der Erzvorkommen auf den Planeten Bunuel. Kurz nach der Landung zeigen die Suchmonitore fremde Lebewesen an. Womöglich die A.I.s?

14.15 PRO 7
SAMSTAGS
DHARMA & GREG
SHOWVIEW: 125-371 (1.7.)

Das verflixte erste Jahr: Dharma und Greg freuen sich schon auf ihren Hochzeitstag, doch blöderweise haben sich die Eltern angekündigt. Kurzerhand behaupten die zwei, ihre Ehe stecke in einer Krise und sie bräuchten Zeit für sich allein. Keine gute Idee...

21.20 PREMIERE WORLD
SAMSTAGS (NEUE FOLGEN!)
FRIENDS
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Die Friends-Manie geht weiter. Aber nur gegen Cash! Ab dem 8. Juli läuft die fünfte Staffel beim Bezahlfernsehen – in deutscher Erstausstrahlung. Jennifer Aniston & Co. kassieren übrigens künftig eine Gage von 750.000 (!) Dollar pro Episode. Die spinnen, die Amis.

***Space 2063 (Do, 29. Juni):** Eine Mission zum Schutz der Erzvorkommen führt die Space-Cowboys auf den Planeten Bunuel*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: FWN (7), ASA (1), Klaus Börner (1)

Fun

Star Wosch (So, 25. Juni): Spaßvogel Tommy Wosch (Foto) nimmt die Promis aufs Korn, von Mr. Bean bis zur Queen

SONNTAG, 25. JUNI
22.15 SAT 1
STAR WOSCH
SHOWVIEW: 063-4-617

Er „woscht" sie ab, die Stars. Mit dreistem Auftreten und frechen Interviews. Moses P. wurde von Tommy Wosch als „der einzige Boxer in der Raab-Klasse" bezeichnet. Mutig, mutig...

DONNERSTAG, 29. JUNI
14.30 ZDF
BIG BROTHER IST ÜBERALL
SHOWVIEW: 744-3-931

Nein, nicht um Ziaddi & Co. geht's, sondern um Videoüberwachung gegen Verbrecher.

FREITAGS
19.25 ARD
HERZ & SCHMERZ (NEU)
SHOWVIEW: 317-1-919 (30.6.)

Lasst Euch vom Titel bloß nicht abschrecken. Die 25-jährige Tirolerin Andrea Wieser hat das nötige Fingerspitzengefühl für schmerzende Herzen. Und ein Faible für Bungee-Jumping...

SONNTAGS
14.55 RTL II
BRAVO TV EXTRA
SHOWVIEW: 911-1-167 (2.7.)

Nicht schlecht: Die zierliche Pop-Queen Christina Aguilera moderiert heute. Dabei erzählt sie vom allgemeinen Starrummel, ihrer Karriere und ihrer ewigen Konkurrentin Britney Spears.

SONNTAGS
17.00 RTL II
NIGHT FEVER (NEU)
SHOWVIEW: 13-4-91 (2.7.)

Können Schauspieler singen? Welche Lieblingssongs haben die Stars der deutschen Soaps? Genau diese Fragen klärt Moderator Holger Speckhahn („Das Inseldueil") in seiner neuen Karaoke-Show.

DONNERSTAG, 6. JULI
15.00 VIVA
INTERAKTIV ON ROAD
SHOWVIEW: 38-81-12

Viva geht auf Tour! Mit einem elf Meter langen Truck ziehen die VJs Mola, Milka, Oliver und Jessica durch die Lande. Thema heute: die Jugendmesse „You 2000" in Dortmund.

FREITAG, 14. JULI
21.00 MTV
CELEBRITY DEATHMATCH # 108
SHOWVIEW: 18-6-57

In der trashigen Kultshow wird mit immer härteren Bandagen gefightet. Heute steigen die beiden Diven Aretha Franklin und Barbra Streisand in den Ring. Danach wird Bill Gates gegen Michael Flatley antreten. Und zum krönenden Abschluss geben sich Jack Nicholson (Foto, r.) und Leo DiCaprio auf die Glocke.

Celebrity Deathmatch # 108 (Fr, 14. Juli): Jack Nicholson (r.) ist derart in Rage, dass er sogar auf den Moderator losgeht

Sport

Tennis: Wimbledon live: (Mi, 28. Juni): Die Tennis-Größen Graf und Becker sind im Ruhestand. Jetzt muss Martina Hingis ran

SONNTAG, 25. JUNI
17.00 VOX
AUTO, MOTOR UND SPORT TV
SHOWVIEW: 440-7-141

Sie halten für uns den Kopf hin: Crashtest-Dummies. Ihre Anatomie ist der eines Menschen (fast) perfekt nachempfunden.

SONNTAG, 25. JUNI
18.00 DSF
STOKE – DAS LOOP SZENE MAGAZIN
SHOWVIEW: 113-2-619

Die „ALP Challenge 2000" findet an diesem Wochenende auf dem Gelände der Innsbrucker Olympia-Eishalle statt. Hier werden Geschicklichkeitswettbewerbe ausgetragen. Disziplinen: Skateboard, BMX und MotoX.

MONTAG, 26. JUNI
12.30 DSF
NIKE-EM-DOPPELPASS LIVE
SHOWVIEW: 308-16-417

Der Schwerpunkt des Fußball-Talks liegt auf Spielanalysen durch eine Expertenrunde. Einer davon ist Trainer-Legende Udo Lattek.

MITTWOCH, 28. JUNI
13.00 PREMIERE WORLD
TENNIS: WIMBLEDON LIVE
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Seit dem Rückzug der „Gräfin" vom Profisport tun sich die deutschen Tennis-Damen schwer. Beim diesjährigen Grand-Slam-Turnier spielen sie wahrscheinlich überhaupt keine Rolle. Favoritin ist Lindsay Davenport.

SONNTAG, 2. JULI
14.00 RTL
FORMEL 1: GP VON FRANKREICH
SHOWVIEW: 256-93-471

Der Kurs von Magny-Cours bei Nevers ist bereits die siebte Rennstrecke in Frankreich. Rundenlänge: 4,25 km. 1999 gewann sensationell Heinz-Harald Frentzen vor Mika Häkkinen.

MONTAG, 3. JULI
19.30 DSF
BUNDESLIGA SPEZIAL: TSV 1860 MÜNCHEN
SHOWVIEW: 145-5-880

Eine erfolgreiche Saison für die „Löwen": Platz vier in der Tabelle und erstmals eine Champions-League-Qualifikation.

FREITAG, 14. JULI
14.15 ZDF
TOUR DE FRANCE LIVE
SHOWVIEW: 746-12-403

Vielleicht die spannendste Tour aller Zeiten. Denn der mögliche Dreikampf Ullrich, Pantani und Armstrong wird alle Fans elektrisieren. Heute die 13. Etappe: Avignon – Draguignan.

Stoke – Das Loop Szene Magazin (So, 25. Juni): Auf der „ALP Challenge 2000" werden auch BMX-Wettbewerbe ausgetragen

Computer

SAMSTAG, 24. JUNI
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW: 110-0-498

http://www.wdrcc.de/

Die Urlaubszeit naht. Immer häufiger möchte man auch am Urlaubsort Faxe oder digitale Daten abrufen. Der C-Pen, ein Modem aus der neueren Generation, hilft, die Informationen zu bündeln.

SONNTAG, 25. JUNI
9.40 VOX
DCTP PREMIUM CLUB
SHOWVIEW: 552-1-977

http://www.vox.de/

Die Geburt der Erde. 1.: Der Feuerball. Vierteilige Dokumentation über unseren blauen Planeten. Die moderne Wissenschaft betrachtet die Erde selbst mittlerweile als einen lebenden Organismus.

SONNTAG, 25. JUNI
16.00 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 408-22-214

http://www.compasstv.de

Deutschland ist Fußball-Weltmeister – zumindest in der Roboter-Liga. Beim letzten Robocup in Paris konnten die deutschen Dribbelkünstler besonders durch ihr Ballgefühl überzeugen. Hinter dieser Spielerei verbirgt sich eine hoch komplexe Technik.

SAMSTAG, 1. JULI
12.30 WDR
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 660-7-585

http://www.wdrcc.de/

Die neue Arbeitswelt verlangt auch nach neuen Ausbildungswegen. Auf der Kölner Werner-von-Siemens-Schule werden Theorie und Praxis deshalb gleichermaßen berücksichtigt. Vorbildlich!

SONNTAG, 2. JULI
15.15 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 539-3-310

http://www.compasstv.de

Die Vernetzung der Computer am Arbeitsplatz bringt zweifellos viele Vorteile. Doch es gibt auch eine Kehrseite: Durch die Vernetzung ist es möglich, jeden Tastaturenschlag der Arbeitnehmer zu verfolgen.

MITTWOCH, 5. JULI
21.45 WDR
GLOBUS – FORSCHUNG UND UMWELT
SHOWVIEW: 98-21-40-09

http://www.wdr.de/tv/globus

Das fliegende Volk: Ein gigantisches Projekt, eine fantastische Idee – die Welt aus der Vogelperspektive zu filmen und zu sehen. 30 Millionen wird der Film mit seinen manchmal launischen „Stars" kosten. „Globus" beobachtete die Produktion.

SAMSTAG, 8. JULI
12.30 WDR
COMPUTERCLUB – OLDIE
SHOWVIEW: 47-49-71

Tipp

http://www.wdrcc.de/

Oldie? Die komplette Entwicklung der Personalcomputer wurde vom Sender dokumentiert. Für viele ist ein Rückblick in die 80er Jahre von höchstem Interesse und hat auch großen Unterhaltungswert.

SONNTAG, 9. JULI
15.15 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 111-4-385

http://www.compasstv.de

Thema: Der verbotene Klick – Sex im Internet. Im Internet tobt ein vertrauter Kampf. Die einen surfen von Sex-Seite zu Sex-Seite, immer auf der Suche nach der „schärfsten Homepage". Die anderen fordern eine Zensur im Netz. Sittenstrolche vs. Sittenwächter also?

SAMSTAG, 15. JULI
12.30 WDR
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 505-4-399

http://www.wdrcc.de/

Der Computerclub testet im Fraunhoferinstitut in Stuttgart das Büro der Zukunft. Schreibtische sind demnach out und Rollcontainer sind in. Warten wir es ab...

SONNTAG, 16. JULI
15.15 ARD/HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 17-91-12-40

http://www.compasstv.de

Thema: Guter Rat zu teuer? Service-Hotlines im Test. Im Supermarkt stehen immer öfter auch Computer zum Verkauf. Und weil sich das Verkaufspersonal nicht so recht damit auskennt, soll im Notfall die telefonische Hotline helfen. Diese aber kostet viel Geld.

SAMSTAG, 22. JULI
12.30 WDR
COMPUTERCLUB – OLDIE
SHOWVIEW: 800-8-201

http://www.wdrcc.de/

Und noch ein Trip in die seligen 80er Jahre: Diesmal geht es um den Einfluss von Computertechnologie auf die elektronische Musik. Zu Gast: Konrad Zuse.

Oldie but Goldie: Die spannende Geschichte des PC erzählt „Computerclub – Oldie" (Sa, 8. Juli)

Rainer Schäfer (17), Gymnasiast aus Berlin, wollte noch bequemer Fahrrad fahren

Automatische Gangschaltung fürs Bike

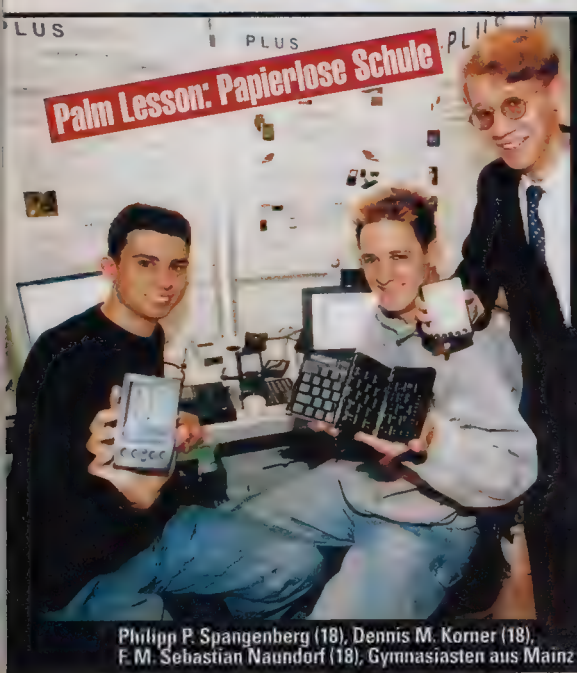
Der Hammer: Jugend forscht

Junge Leute im Tüftelfieber: Ende Mai trafen sich rund 180 Teilnehmer beim Bundeswettbewerb „Jugend forscht". Wir stellen Euch die interessantesten Ideen vor.

Autos haben es schon lange: das Automatikgetriebe. Rainer Schäfer entwickelte nun eines für sein holländisches Liegedreirad „Flevo Trike". Ein Mikrocontroller sammelt Daten über die Geschwindigkeit, vergleicht sie mit dem eingelegten Gang und schaltet automatisch in den richtigen. Super Idee für am Arm Behinderte und faule Biker.

Einer von insgesamt drei Prototypen stammt aus dem Stabilbaukasten

Palm Lesson: Papierlose Schule



Philipp P. Spangenberg (18), Dennis M. Korner (18), F. M. Sebastian Naundorf (18), Gymnasiasten aus Mainz

Weshalb dicke Schultaschen durch die Gegend schleppen, wenn es auch „leichter" geht? Die drei Gymnasiasten planten den vernetzten Unterricht. Jeder Schüler erhält seinen „Palm", dessen Infrarotsensor mit dem Laptop des Lehrers kommuniziert. Hausaufgaben und Arbeiten werden drahtlos übertragen. Eine Spezialsoftware sorgt für Ordnung.

Sensor-Robogotchi

Christian Scharfenberger (17), Gymnasiast aus Trier, schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe

Häufig verlieren Roboter bei Ausweichmanövern ihr Ziel aus den Augen. Christian installierte darum am Ziel einen Laserleitstrahl, der auf den Roboter gerichtet ist. Verliert der Roboter den Strahl dennoch aus dem Sensorauge, sorgen Näherungssensoren für ein schnelles Wieder-„Einchecken". Netter Clou: Der Roboter füttert das Tamagotchi.

TV-Werbefilter

Jochen Spruck (21), Gymnasiast aus Mögglingen, hatte keine Lust mehr auf Fernsehwerbung

Schluss mit der Werbung auf dem Videorekorder: Jochen entwickelte ein PC-Programm, das an den Senderlogos erkennt, ob im TV Werbung läuft oder nicht: Fehlen die Logos im Fernsehbild, gibt es eine Werbepause. Sein PC-Programm sendet dann ein Signal zum Videorekorder und stoppt blitzschnell die Aufzeichnung. Klasse: Das Programm lernt dazu.

Marco Raab (19), Gymnasiast aus Hamburg, ärgerte sich über viel Dreck auf den Schulhöfen

Müll auf den Schulhöfen muss nicht sein! Marco nahm einen voluminösen Industriestaubsauger und bastelte aus Maschendraht, Papier, Gips und Glasfasermatten einen stabilen Elefantenkörper drumherum. Der Dickwanst saugt in fünf Sekunden die Abfälle an und schaltet sich dann ab. Ein nettes „Danke!" hat er außerdem drauf.

Christian Wachsmann (19), Karsten Bock (18) und Christoph Wolf (17), Gymnasiasten aus Coburg

Bin ich drin? Aber sicher. Die drei Schüler entwickelten mit ihrer „Internet-Box" einen superleichten Zugang ins World Wide Web. Das Gerät wird in den Telefonanschluss eingestöpselt, die Chipkarte (ähnlich der SIM-Card im Handy) liest die Benutzerdaten ein – und schon geht das Surfen, Mailen oder Faxen los. Wichtig: Die Karte ist absolut virensicher!

Andreas Moll (19) und Martin Büttner (18) gehen im bayrischen Mühldorf aufs Gymnasium

Surface 3D" heißt das universelle Softwarepaket, das Andreas und Martin entwickelt haben. Die beiden wollten aus normalen Abbildungen und Bildern realistische, räumliche Objekte machen. Voraussetzung für ihr umfangreiches Softwarepaket sind Stereogramme. Diese Stereogramme sind eine besondere Form zur Visualisierung von 3D-Objekten.

Alexander Krause (17), Stefan Leistritz (17) und Martin Schmidt (17), Erfurter Gymnasiasten

Stabilbaukästen und Legosteine: Aus diesen Zutaten bauten die drei einen fahrenden Roboter, der mit seinem Greifarm alles aufheben kann, was ihm in die Quere kommt. Sie gaben ihm verschiedene Sensoren, damit er seine Umgebung selbständig erfassen und selbständig auf sie reagieren kann. Das spätere Ziel: künstliche Intelligenz.

Letztes Jahr lief Marco Raab aus Hamburg (o.l.) noch als Besucher durch die Hallen des Bundeswettbewerbs „Jugend forscht". „Ich fand die Themen zu ernst und wollte etwas Lustiges entwickeln." Es traf sich gut, dass der Austauschschüler gerade aus den USA zurückgekommen und von den Zuständen auf Deutschlands Schulhöfen genervt war. Denn in Amerika sind Pausenhöfe sauber. Der Grund: farbenprächtige Mülleimer mit Fun-Aufschriften. Dieses Jahr nun präsentiert er seinen „tierischen" Müllansauger, den er zuvor an zwei Hamburger Schulen getestet hat. Mit Supererfolg: Die Kids waren begeistert von dem Dickhäuter, der ihnen auch noch ein „Danke" hinterhertrompetet. Die Test-Schulhöfe waren sauber wie nie zuvor.

Ob Marco mit seinem Müllschlucker oder Christoph, Karsten und Christian mit der Internet-Box: Alle finden es klasse und spannend, für den Millenniums-Wettbewerb „Jugend forscht" im „Heinz Nixdorf MuseumsForum" in Paderborn nominiert worden zu sein. Rainer aus Berlin (r.) nimmt wie die Meisten zum ersten Mal an einem Bundeswettbewerb teil. „Es gibt hier jede Menge anspruchsvolle Objekte. Man kann sich klasse unterhalten, denn alle Teilnehmer verstehen etwas von Technik."

Rund 180 jugendliche Bastler, Tüftler und Erfinder haben sich in den sieben Kategorien Technik, Chemie, Biologie, Mathematik/Informatik, Arbeitswelt, Physik, Geo- und Raumwissenschaft für die Endausscheidung qualifiziert. Sie sind Sieger der Regional- und Landeswettbewerbe. Dort traten 6980 Jugendliche gegeneinander an. Die Besten trafen sich Ende Mai zum Bundeswettbewerb. Allein, in Zweier- oder Dreiergruppen sitzen die Bewerber dort in ihren kleinen Messeständen und warten auf die große Stunde. Die kam, als die Jury, bestehend aus namhaften Professoren und Wissenschaftlern, am Freitag Nachmittag durch die Halle eilte.

Alina und Marcel aus Berlin waren schon am frühen Morgen aufgeregt. Sie haben ein „Finger Print Access System" entwickelt. „Wir haben die Präsentation zu Hause geübt und uns knifflige Fragen ausgedacht, um möglichst gut auf die Jury vorbereitet zu sein." Preise bis zu 3000 Mark vergibt das Gremium für die besten Arbeiten. Doch kaum einer der Jugendlichen ist deswegen hier. Christian mit seinem Sensor-Robogotchi findet es einfach „spitze, hier zu sein. Die Betreuer sind toll, die Organisation ist klasse."

Nach vier Tagen ist alles vorbei. Die Wenigsten nehmen einen Preis mit nach Haus, aber fast alle haben die Telefonnummern gleich gesinnter Erfinder in der Tasche.

Rainer Schäfer gurkt auf seinem Dreirad gut gelaunt durch die Halle

INFO

Lust auf „Jugend forscht"?

Wenn Ihr eine Superidee habt und unter 21 Jahre alt seid, könnt Ihr allein, zu zweit oder als Dreiergruppe an dem jährlichen Wettbewerb teilnehmen. Anmelden kann man sich bis zum 30. November 2000 bei:
Stiftung Jugend forscht e.V., Baumwall 5, 20459 Hamburg.
Die Bewerber erhalten dann eine Einladung zum Regionalwettwerb. Von da aus kommen die als Beste Gekürten zum Bundeswettbewerb. Wer unter 16 Jahre alt ist, nimmt in der Sparte „Schüler experimentieren" teil.
Infos im Internet: *www.jugend-forscht.de*

Text: Angelika Buscha · Fotos: Klaus Börner

7/00 FUN

3X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir dreimal je ein **SCREENFUN-LOOP-Handy.**
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 138.
Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eine Blondine sitzt im Flugzeug nach Tahiti in der ersten Klasse, obwohl sie nur ein Ticket für die Business-Class besitzt. Als eine Stewardess sie auffordert, doch bitte in den hinteren Teil der Maschine in die Business-Class zu gehen, antwortet die Blondine nur: „Ich bin schön, ich bin klug, und ich fliege in der ersten Klasse nach Tahiti!"

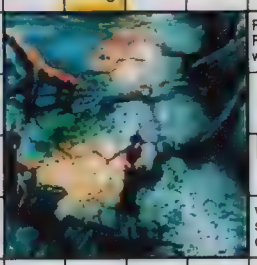
Die Stewardess ruft eine Kollegin zu Hilfe, und gemeinsam versuchen sie, die Blondine davon zu überzeugen, sich nach hinten in die Business-Class zu setzen. Doch die Blondine antwortet wieder: „Ich bin schön, ich bin klug, und ich fliege in der ersten Klasse nach Tahiti!"

Verzweifelt bitten die Stewardessen den Kopilot um Hilfe. Der überlegt kurz, geht zur Blondine und flüstert ihr etwas ins Ohr. Sie schaut kurz auf, packt dann ihre Sachen zusammen und geht nach hinten in die Business-Class. Erstaunt fragen die Flugbegleiterinnen den Kopilot, was er denn zu ihr gesagt hat. Er antwortet: „Ich habe ihr gesagt, dass nur der hintere Teil der Maschine in Tahiti landet."

Abschlussprüfung in Physik. Der erste Schüler kommt rein. Der Prüfer fragt: „Was ist schneller? Der Schall oder das Licht?" – „Der Schall." – „Können Sie das begründen?" – „Wenn ich meinen Fernseher einschalte, höre ich zuerst den Ton und sehe dann das Bild." Prüfer: „Raus, Sie sind durchgefallen."

Der zweite Schüler kommt rein, und der Prüfer fragt wieder: „Was ist schneller? Der Schall oder das Licht?" – „Der Schall." – „Können Sie mir das begründen? – „Wenn ich mein Radio einschalte, höre ich zuerst den Ton, bevor das Lämpchen angeht." Prüfer: „Raus, sie sind durchgefallen."

Der dritte Schüler kommt rein, und auch ihn fragt der Prüfer wieder: „Was ist schneller? Der Schall oder das Licht?" Antwort: „Das Licht." – „Aha, sehr gut. Können Sie das begründen?" – „Na klar, die Augen sind doch weiter vorn als die Ohren..."



AR1620-07/00

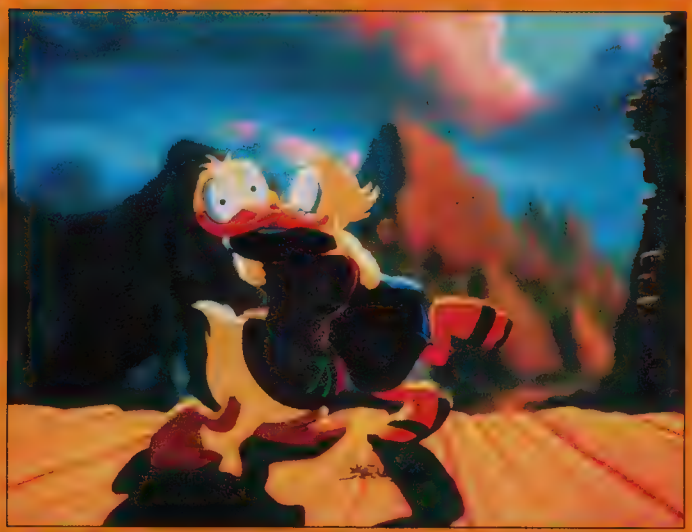
Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke

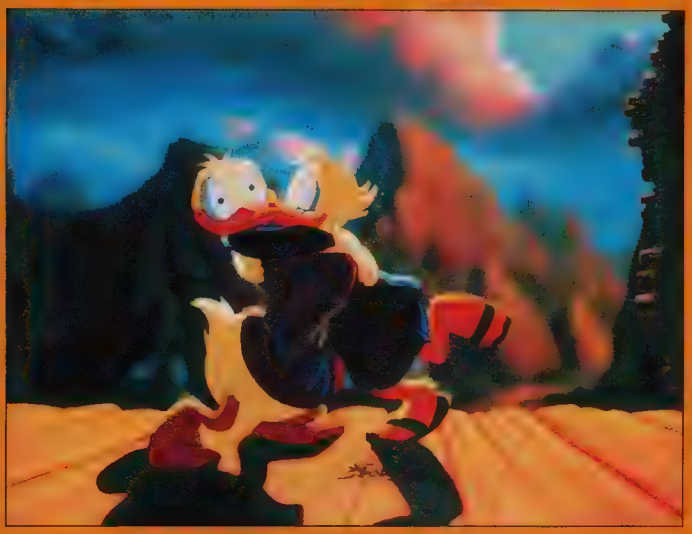
Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 6/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 136

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD





In Disneys „Fantasia 2000" haben auch die Ducks aus Entenhausen ihren Auftritt. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Auffällige Anzeichen dafür, dass Du zu viel Freizeit im Internet verbringst:

- Die Support-Hotline ruft Dich bei technischen Problemen an.
- Du neigst den Kopf um 90°, wenn Du lachst :–)
- Du nervst Deine Freunde, dass sie Dir einen Account einrichten, damit Ihr ausgehen könnt.
- Du fragst Menschen aus Deiner Umgebung nach ihrer ICQ.
- Du hast eine zweite Telefonleitung, nur um den Pizza-Heimservice anzurufen.
- Du brauchst Dich beim Sex nicht mehr um gefährliche Krankheiten zu sorgen.
- Du wunderst Dich, dass Dich alle Schilder und Tafeln „ANSCHREIEN"!
- Deine Freundin beschwert sich darüber, dass Du nachts nicht redest, sondern mit den Fingern tippst.
- Du antwortest auf die Frage „Was hast Du eben gesagt?" mit „Scroll hoch!"

Die Polizei hält ein Auto an, und der Fahrer kurbelt das Fenster runter. Der Polizist: „Glückwunsch! Sie sind der millionste Fahrer auf dieser Straße und haben 10.000 Mark gewonnen!"

Der Fahrer: „Dann kann ich ja endlich meinen Führerschein machen!" Die Ehefrau auf dem Beifahrersitz: „Glauben Sie dem kein Wort, der ist völlig besoffen!" Der Opa auf dem Rücksitz: „Wusste ich es doch, dass wir mit dem geklauten Wagen nicht weit kommen!" Aus dem Kofferraum: „Sind wir schon über die Grenze?"

In einer bayerischen Dorfkirche. Hans geht zur Beichte: „Ich habe eine Jungfrau zur Frau gemacht!" Priester: „Wer war es?" – „Möchte ich nicht sagen." – „War es die Waltraut?" – „Herr Priester, ich möcht's doch nicht sagen!" – „Oder die Heidi?" – „Aber Herr Priester..." – „Oder die Zenzi?" – „Ich werde den Namen nicht sagen!" – „Nun gut, dann bete drei Ave Maria und lebe von nun an keusch!"

Draußen trifft Hans den Gustav: „Und, warst beichten?" Hans: „Ja." Gustav: „Und, wie war's?" Hans: „Ganz gut. Drei aussichtsreiche Namen hab' ich erfahr'n..."

Im Warteraum: „Na hören Sie mal! Das ist doch der Gipfel der Unverschämtheit!" tobt Meier. „Ich erzähle Ihnen, dass meine Frau ein Baby erwartet, und Sie fragen, von wem!" – „Nun regen Sie sich doch nicht so auf", versucht der andere zu beschwichtigen. „Ich dachte nur, Sie wüssten es vielleicht..."

Ein Mann lag einige Zeit im Koma, aus dem er ab und zu erwachte. Seine Ehefrau saß Tag und Nacht an seinem Bett. Eines Tages bedeutete er ihr, näher zu kommen. Er flüsterte: „In all den schlimmen Zeiten warst du stets an meiner Seite. Als ich entlassen wurde, warst du für mich da. Als dann mein Geschäft pleite ging, hast du mich unterstützt. Und als es mit meiner Gesundheit abwärts ging, warst du auch stets in meiner Nähe. Weißt du was?" Ihre Augen füllten sich mit Tränen der Rührung. „Was denn, mein Liebling?", hauchte sie. „Ich glaube, du bringst mir Pech."

Kunde im Spielwarenladen: „Ich hätte gern ein Geduldsspiel – aber zack zack!"

Drei Studenten reden darüber, wer den menschlichen Körper entworfen hat. Der erste sagt: „Das muss ein Maschinenbauer gewesen sein – denkt doch an die ganzen Gelenke!" Der zweite: „Nein! Das muss ein Elektroinstallateur gewesen sein. Denkt nur an das komplette Gehirn und die ganzen Nerven." Der dritte wehrt ab: „Nein, das muss ein Architekt gewesen sein. Wer ist denn sonst schon so blöd und legt das Abwassersystem mitten in den Vergnügungspark!"

Nur ein toter Pikachu...?

Wir hatten Euch in der SCREENFUN 5/00 aufgefordert, Eure Meinung zu „Pikachus letzter Stunde" und der Internet-Seite www.mustbedestroyed.com mitzuteilen. Hier findet Ihr wieder einige Statements zu diesem Thema, das alle Poké-Fans und -Feinde beschäftigt:

Ich bin auch „Pokémon"-Fan, aber so ein Pikachu, das nur Ash hinterherrennt und nur „Pikachu, Pikachu" sagt, brauche ich nicht! Wo bleiben da die harten Sachen? Ich finde es gut, dass so eine Homepage veröffentlicht wird!
Matthias, per E-Mail

Ich bin weder ein „Pokémon"-Fan noch ein „Pokémon"-Hasser, eher ein neutraler Beobachter. „Pokémon" hat mich als alten Rollenspieler sofort interessiert und ich habe es mir deswegen gekauft. „Pokémon" war für mich aber immer nur ein Spiel.

„Mustbedestroyed" finde ich ziemlich lustig. Selbst wenn ich dort Squall oder Cloud geviertelt vorfinden würde, würde ich mich darüber nicht beschweren! „Pokémon"-Fans brauchen sich die Seite ja nicht anzusehen, wenn sie ihnen nicht gefällt! Es gibt genug „Pokémon"-Fansites, da kann es ruhig auch mal ein paar Anti-„Pokémon"-Sites geben, oder?
Chris, E-Mail

Ich stimme Julia in der SCREENFUN 5/00 vollkommen zu – sowas ist abstoßend. Ich selber bin „Pokémon"-Fan und finde solche Scherze ziemlich blöd!

Für mich heißt es da nur: Internet-Seite sperren oder gar nicht mehr über sowas berichten!
Christian, Hüttersdorf

Pikachu im Gurkenglas – ist doch alles nur Geschmackssache, nicht wahr?

Auch in der nächsten SCREENFUN werden noch Meinungen zu diesem umstrittenen Thema veröffentlicht! Wenn Ihr also noch Eure Meinung dazu spendieren wollt, dann schreibt an:
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Pikachus letzte Stunde"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Playstation 2 auf Kriegspfad

Ich habe gehört, dass es Probleme mit der Playstation 2 gibt. Es gibt Gerüchte, dass die Playstation 2 nicht nach Deutschland kommt, weil sie angeblich zu militärischen Zwecken missbraucht werden kann. Muss ich jetzt etwa ins Ausland fahren, um eine Playstation 2 zu kaufen?

Die Playstation 2 kann außerdem angeblich DVDs mit fremden Ländercodes abspielen. Ist das wahr?
Anastasia, Bodenwöhr

Liebe Anastasia,
keine Playstation 2 in Deutschland – was für eine Horrorvorstellung! Doch an diesen Gerüchten ist nichts, aber auch gar nichts dran!

Dass der Playstation-2-Hersteller diesen Gag selbst lanciert hat, wie manche Insider meinen, ist wohl ebenso wenig wahr. Sony selbst hat versichert, dass die Meldungen um die Playstation 2 als Kriegswaffe absoluter Nonsens sind.

Die Konsole kommt also wie geplant nach Deutschland, und Du kannst sie ab dem 26. Oktober 2000 ganz normal im Laden kaufen. Über den Preis schweigt sich Sony allerdings noch aus. Bis zum Verkaufsstart wird sicher noch Einiges am DVD-Laufwerk verändert. So wird es etwa möglich sein, DVDs abzuspielen, ohne dass man einen eigenen Treiber auf die Memory Card der Konsole herunterladen muss.

Doch ändert Sony sicher den Ländercode. Dann wird die deutsche Playstation 2 keine amerikanischen DVDs mehr abspielen.

Über die Gefahren, die von der Playstation 2 ausgehen, wird heftig spekuliert!

Du kannst jedoch mit der deutschen Konsole japanische DVDs abspielen – sofern Du gut Japanisch sprichst. Ist das sinnvoll oder etwa nicht?

So schnell kann's gehen, wenn man nicht aufpasst! Tanja, Bad Münster

„Metal Fatigue" von Mario, Hungen

Japan-Grazien, Melanie, Obermotzing

NEU!
TRIX PER FAX
Neue Telefon-Grundnummer!
(0190) 499 377 (+ Code)
ACHTUNG! Es gilt eine neue Telefonnummer für unseren „Trix per Fax"-Service. Ab sofort könnt Ihr mit der hier genannten Nummer die Gesamtliste und alle Trix abrufen!

Frust an der Kinokasse

Ich lese nicht nur begeistert alle Spielechecks der SCREENFUN, sondern auch die Kinoseiten. Als ich aber vor ein paar Wochen in „The Beach" gehen wollte, war ich echt sauer. Die Frau an der Kinokasse hat mir gesagt, dass ich nicht in „The Beach" reindarf, weil der Film erst ab 16 Jahren freigegeben wurde! Ich bin aber erst 13 Jahre alt.

Ihr habt in der SCREENFUN 3/00 aber geschrieben, dass man in „The Beach" ab 12 Jahren reinkommt. Darauf habe ich mich verlassen! Also, was schreibt ihr da?!
Marion, München

Liebe Marion,
es ist natürlich absoluter Mist, dass Dir Leonardos Film auf der Kinoleinwand entgangen ist! Du hast aber nicht genau gelesen, was bei uns im Heft stand.

Als wir in Heft 3/00 über „The Beach" berichtet haben, hatte der Verleiher für diesen Film eine Altersfreigabe ab 12 Jahren beantragt! Die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) hatte darüber aber noch nicht entschieden. Darum stand im Kasten „ab 12 Jahre beantr.". Erst nach Erscheinen des Hefts hat die FSK die Altersfreigabe auf 16 Jahre festgelegt. Steht die Altersfreigabe durch die FSK bereits fest, steht das auch so im Kasten, also etwa „ab 16 Jahre".

NEUES VOM LESERSERVICE

An dieser Stelle meldet sich ab hier und heute der SCREENFUN-Leserservice! Wir weisen Euch auf interessante Leserbriefe hin und ihr erfahrt, wenn spezielle Leserservice-Aktionen laufen. Zur Erinnerung: Unsere Adresse lautet – nun klar: SCREENFUN – die LESERPOSTEN. Wir haben gerade Blick auf Layout, man schickt uns schnell einen Brief und legt einen mit 3 Mark frankierten und an Euch selbst adressierten DIN A5-Umschlag bei. Stichwort: „Leserpost-Post".

In den letzten Wochen bekamen wir massig Briefe zu Pikachus Tod im Internet („must be destroyed"). Einige Eurer Zuschriften haben auf den Leserbrief-Seiten dieses Hefts Platz gefunden. Werft ruhig mal einen Blick drauf! Ihr könnt uns auch weiter Briefe zu „Pikachus Tod" und anderen Themen schicken, die uns in der SCREENFUN interessieren.

WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Bildschirm Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN-Leserservice beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails! Ein paar davon drucken wir auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie allerdings zum Teil kürzen.

Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

WENN DU

NUTZT DIE TRIX PER FAX!

Spieltipps, Cheats und Lösungen – für alle Spiele – für jedes System – Tag für Tag die Woche – rund um die Uhr!

Unter der weißen Telefongrundnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,61 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

NEU!

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE

„Vergiss mich nicht, Squall!" denkt Rinoa in „Final Fantasy VIII", gemalt von Alessandra aus Italien

Link, verträumt in „Zelda 64", malte Germaine,Dübendorf

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Pokémon ohne Ende

Ich bin stolzer Besitzer von allen 150 Pokémon. Das Fangen, Tauschen und Entwickeln aller Pokémon war schwierig, aber die Mühe hat sich gelohnt. Doch nun habe ich noch einige Fragen zu den Pokémon an euch:

1. Wann erscheint die gelbe Edition von „Pokémon" in Deutschland?

2. Was ist an den Gerüchten dran, dass Ende 2000 in Europa ein neuer Game Boy erscheinen soll – und was ist so neu an diesem Game Boy?

3. In Japan soll es eine grüne „Pokémon"-Edition geben. Stimmt das?

4. Was muss man denn in der grünen Edition machen?

5. Wann werden die Editionen Gold und Silber bei uns erscheinen?

Sebastian, Essen

So mögen ihn seine Fans: Pikachu am Stück und immer gut gelaunt!

Lieber Sebastian,
ganz klar, jetzt wo Du alle Pokémon hast, brauchst Du natürlich neue Infos:

1. Die gelbe „Pokémon"-Edition (siehe Seite 28) hast Du bei Erscheinen dieser SCREENFUN hoffentlich schon in den Händen – hurra, endlich! Wenn nicht, schau mal auf den Aktionsstern auf Seite 136 und die Jackpot-Seite 138! Hier kannst Du nämlich eine der viermal verlosten gelben „Pokémon"-US-Editionen gewinnen!
2. Stimmt absolut! Auf der Messe „Nintendo Space World" in Tokio vom 25. bis zum 28. August 2000 stellt Nintendo den neuen Game Boy Advance vor. Genaueres über diesen Game Boy wird derzeit aber noch geheim gehalten.
3. In Japan gibt es statt der roten und blauen „Pokémon"-Edition eine rote und grüne Edition. Das ist alles!
4. In dieser grünen Japan-Edition hast Du als Spieler also die gleichen Aufgaben wie in der blauen Edition, die es bei uns zu kaufen gibt.
5. Da musst Du noch ein kleines bisschen warten! In Amerika wird es die Editionen Gold und Silber schon im Herbst 2000 geben – in Deutschland allerdings leider nicht vor 2001! Die goldene und die silberne Edition sollen sich übrigens an die Handlung des ersten „Pokémon"-Films anlehnen!

Zwei in einem

Ich habe mir den Controller „SP 550" von Saitek geholt. Aber ich werde aus der Beschreibung nicht schlau, wie ich ihn installieren soll. Wie schalte ich außerdem zwischen Pad und Joystick um?

Stefan, Bochum

Lieber Stefan,
zum Installieren des Controllers musst Du in die Systemsteuerung gehen. Öffne dort das Fenster „Gamecontroller". Klicke „Hinzufügen" an und gib den „Saitek SP 550" ein. Bestätige Deine Auswahl mit OK. Dem Gerät liegt eine Installations-CD bei. Leg sie jetzt in das CD-Laufwerk Deines Rechners ein und folge den Anweisungen des Installationsmenüs.

Das sollte eigentlich klappen. Wenn Du mit der Installation trotzdem immer noch nicht klarkommen solltest und einen Internet-Zugang besitzt, findest Du zum Einrichten von Saitek-Produkten weitere Infos auf der Website *www.saitek.de*

Andernfalls kannst Du auch die Saitek-Hotline anrufen: (089) 54 61 27-10. Die Hotline ist Montags, Mittwochs und Freitags von 16 bis 19 Uhr besetzt. Denk dran: Wenn Du dort anrufst, solltest Du Dir vorher ein paar Notizen machen. Schreib auf, wo genau Dein Problem liegt, welche Art PC Du hast und welche Meldungen auf dem Bildschirm angezeigt werden, wenn Du bestimmte Schritte beim Installieren des Controllers ausführst.

Jetzt zu Deiner zweiten Frage: Zwischen Pad und Joystick kannst Du leider überhaupt nicht direkt umschalten. Wenn Du zum Beispiel nur das Pad nutzen willst, musst Du das installierte Pad im Menü „Systemsteuerung – Gamecontroller" extra nochmal auswählen. Trenne aber zuvor schon Pad und Joystick voneinander.

Leider nicht ganz so praktisch, wie er aussieht: der „Saitek SP 550"-Controller

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan *(Assistenz)*, Andreas von Lepel, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Michael Mittermair, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Florentine Metz *(Ltg.)*, Stefan Karthan, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe: Lisa Brack, Angelika Buscha, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Boris Fust, Frank Glaser, Klaus-D. Hartwig, Arndt Hennig, Michael Martin, Martin Metzler, Christine Mortag, Karen Oetzel, Elisabeth Reisch, Melanie Reul, Hannes Rügheimer, Renée Wieder

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Nintendo Europe

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag, Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, 20079 Hamburg, Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien SIT 660.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg
Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg, Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141
Fragen zum Abonnement: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg, Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82, E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de
Abo-Bestellungen: AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg, Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82, E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de
Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG, Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21. Abo-Service und Nachbestellungen: Telefon: 06246 / 882 / 53 80

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kostenlose Lösungen und Strategien kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich einsenden. Schreib deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir binnen von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Tipps zu Montag bis Freitag gibt Euch die SCREENFUN-Redaktion persönlich von 15:00 bis 19:00 Uhr unter folgender Telefonnummer:

(089) 67 86 74 60

Bitte ruft nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Anrufer wollen dann drankommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Keine Panik! Jede vorherige SCREENFUN kann sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist. Ruf beim Pressevertrieb Nord an oder schick ein Fax mit dieser Adresse:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 97 41

Du kannst auch online bestellen unter:

www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kalender oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kalender oder anderes Extra so lange der Vorrat reicht! Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Foto: Michael Kayser (1) · Illustration: Rolf Boyke

Was heißt hier indiziert?

Als ich die SCREENFUN 2/2000 aufschlug, war ich erstaunt. Warum habt ihr über „Quake 3" berichtet? Meine Bitte, auch einmal über die „Duke Nukem"-Teile zu berichten, habt ihr abgelehnt, weil die Spiele indiziert sind. „Quake 2" und „Quake 3" sind indiziert, „Duke Nukem Zero Hour" aber nicht. Also gab es eigentlich keinen Grund für die Ablehnung, oder?
Alex, Berlin

Lieber Alex,
als wir in der SCREENFUN 2/2000 über „Quake 3" berichtet haben, war das Spiel noch nicht indiziert. Deswegen haben wir noch Infos darüber gebracht. Generell können wir in einer Jugendzeitschrift aber nicht über indizierte – also als jugendgefährdend eingestufte – Spiele berichten, da für sie keine Werbung gemacht werden darf (nicht einmal in Form eines Tests).

Auf den Index kommen vor allem Spiele, die Gewalt verherrlichen. Gewalt gegen Monster und Ähnliches wird als noch tolerierbar betrachtet. Gewalt gegen Menschen dagegen ist ein möglicher Indizierungsgrund.

Des Weiteren darf ein Spiel, das in den Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) aufgenommen wird, nur an 18-Jährige verkauft werden. Das heißt, indizierte Spiele können nicht in der Auslage der Händler angepriesen und an Minderjährige verkauft werden. Indizierung bedeutet damit also auch, dass ein Spiel nicht mehr uneingeschränkt frei an jedermann verkäuflich ist.

Bis auf „Zero Hour" wurden alle „Duke Nukem"-Spiele indiziert. Dass „Duke Nukem Zero Hour" nicht auf dem Index steht, hat damit zu tun, dass die BPjS nur auf Antrag von Jugendämtern tätig wird. „Duke Nukem Zero Hour" hat also noch niemand so bedenklich gefunden, dass er einen Indizierungsantrag gestellt hätte.

Wie wir aber aus Erfahrung wissen, geht eine Spielindizierung durch die BPjS manchmal recht schnell. Darum sind wir bei gefährdeten Spielen vorsichtig mit unseren Auskünften.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Pika, pika! Frisch aus den USA importiert und exklusiv für Euch im Jackpot! 4 x „Pokémon – Die gelbe Edition"! Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 138. Aktionsschluss ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Total unromantisch

Ich habe gehört, dass der neunte Teil der „Final Fantasy"-Reihe eine inhaltliche Fortsetzung des achten Teils sein soll. Es geht darum, Rinoa zu retten, die wieder von Squall getrennt wurde. Stimmt das oder geht es doch um etwas anderes?
Tanja, Hasselroth

Liebe Tanja,
es heißt jetzt für Dich tapfer sein, denn was Du da gehört hast, stimmt leider nicht. Teil neun der „Final Fantasy"-Saga wird die Lovestory von Squall und Rinoa nicht fortsetzen. Stattdessen wird es einen neuen Held namens Zidane Tribal geben. Unterstützt wird er von Vivi, einem kleinen Zauberer, und dem wackeren Ritterklotz Adelbert Steiner.

Sehr viel mehr als die Namen der Hauptheiden hat der Spielehersteller Square bis jetzt inhaltlich noch nicht verraten. Sicher ist aber, dass Teil neun das letzte „Final Fantasy"-Spiel für die normale Playstation sein wird. Es erscheint aber erst 2001. Bis dahin kannst Du das achte „Final Fantasy" im Internet besuchen unter *www.finalfantasy8.de, www.finalfantasy8.com* sowie unter *www.finalfantasy.com*

Übrigens: Einen Vorabbericht zu „Final Fantasy IX" gab es in der letzten SCREENFUN 6/00 zu lesen! Falls Du das Heft verpasst hast und noch haben möchtest, kannst Du es natürlich nachbestellen. Schreib dazu an den Pressevertrieb Nord in Hamburg. Die Adresse findest Du auf Seite 135 in dem roten Kasten rechts unten.

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 5/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Werft einen Blick auf Seite 138.

Stichwort „Bags"
je 1 Bag von Tommy Spirit
Lukas Bott, Thüngersheim · Susanne Goßmann, Veitshöchheim · Dennis Gurrath, Heilbronn · Patrick Haddad, Flensburg · Yian Sincer, Budenheim bei Mainz

Stichwort „Bayern"
1 DVD und je 1 Video zum Jubiläum „100 Jahre FC Bayern"
Mathias Eck, Idar-Oberstein (DVD) · Timo Brunner, Seeheim-Jugenheim · Michael Kammerer, Höchstadt · Erik Müller, Bonn

Stichwort „Berg"
je 1 Eintrittskarte für „Der Berg ruft"
Patrick Ebert, Dortmund · Thomas Kaiser, Böblingen · Christopher Klein, Schmelz · Leni Schilling, München · Alfred Weber, München

Stichwort „Charts 5"
1 Jahres-Spiele-Abo
Christine Ullrich, Hanau

Stichwort „Chartskarte"
1 Sony Playstation und 3 Spiele nach eigener Wahl
Tobias Frank, Berlin

Stichwort „Comic"
je 1 „Fathom"-Comic
Christian Dittrich, Bad Homburg · Alexander Gingel, Steinhagen · Natalie Grewe-Hortebusch, Osnabrück · Andreas Scheibe, Frohburg · Robin von Trotha, Köln

Stichwort „Dead or Alive"
je 1 Sega Dreamcast
Christian Braun, Schwarzenbruch · Christian Opel, Köln · Michael Wölke, Potsdam

Stichwort „Handy"
1 „Loop"-Package von Viag Interkom
Paul Reimann, Leipzig

Stichwort „Klamotten"
je 1 Outfit von US 40
Philipp Bahn, Berlin · Matthias Becker, Wackersdorf · Kornelius Hensen, Schorndorf · Michael Kersching, Berlstedt · Daniel Zimmermann, Koblenz am Rhein

Stichwort „Kino"
je 1 „Eve"-Goodie
Elisabeth Bogner, Schweitenkirchen · Stefan Frank, Karlsruhe · Tino Hanf, Brieske · Damian Bergmann, Bremen · Verena Krug, Bludenz · Nicole Schmahl, Theissen

Stichwort „Konsole"
je 1 Zubehörteil von MadCatz für die Dreamcast
Vladimir Unkovic, Bad Rappenau · Wolfgang Herrmann, Berlin · Norman Gemeinhardt, Apolda · Dennis Meisen, Titz · Robert Peters, Herne

Stichwort „Mark Keller"
1 Besuch am Set von „Cobra 11"
Heiko Rotkopf, Stuttgart

Stichwort „Mixen"
je 1 CD „domo origato" und 1 Vollversion von „Cubasis VST"
Marius Gille, Ratingen · Günther Kampfl, Harburg · Mirko Niederste-Berg, Bochum · Michelle Pütz, Lindlar · Peter Radvan, Berlin

Stichwort „Mumie"
je 1 „Mumie"-Package
Susan Giebel, Namborn · Christoph Krahwinkel, Wesel am Rhein · Tobias Schwanhäuser, Riedstadt

Stichwort „Rhythmus"
je 1 „Beatmania Europäische Edition"
Hassan Humaydi, Eutin · Nico Jacobs, Bechtheim · Claudio Conego Straga, Longarone (BL)

Stichwort „Riesen-PC"
je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-Spiele-PC
Tobias Guck, Kleinbardorf · Mirko Sainz, Köln · Christa Sendner, Forchheim

Bleem me up Scotty!

Ich habe gehört, dass man Playstation-Spiele auch auf PC spielen kann. Ist das wahr, und wenn ja, wie geht das?
Steven, Potsdam

Lieber Steven,
da hat Dein Zockerohr richtig gehört! Mit Hilfe des Programms „Bleem" kann man rund 300 Playstation-Spiele auf dem PC spielen. Der Vorteil von „Bleem" und dem PC ist, dass Du mit einer 3D-Grafikkarte Deine Playstation-Spiele in einer besseren grafischen Qualität erleben kannst. „Bleem" gibt's im Computer- und Videospieleladen für zirka 80 Mark zu kaufen.

Das Programm wird unter Windows 95/98 auf dem Rechner installiert. Im Internet gibt es auch Programmverbesserungen für „Bleem", die Du Dir kostenlos downloaden kannst, wenn Du die Original-„Bleem"-CD-ROM besitzt. Diese Updates findest Du unter *www.bleem.com*

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

TYPISCH EXPERT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

schon ab 2½ Pf. am Wochenende!

D2-CallYa-Card

DM 55.-

inkl. DM 25.- Startguthaben

mit Handy schon ab DM 99.50

inkl. DM 25.- Startguthaben

*Der D2-Traumpaar-Effekt: Diese Handys gibt's zum supergünstigen Preis, weil es ausschließlich mit dieser D2-CallYa-Karte funktioniert. Damit Du das Paar trennen kannst, einfach DM 200.- zahlen oder 24 Monate warten. Dann kann dein Handy auch mit anderen Karten fremdgehen.

** Aus dem D2-Netz ins deutsche Festnetz sowie zur Lieblings-Rufnummer mit D2-BestFriend könnt ihr am Wochenende Gespräche für 15 Pf/min führen. Bei Gesprächen über 10 sec errechnet sich hieraus ein Preis von mindestens 2,5 Pf/10 sec (z. Zt. noch 3 Pf/10 sec). Halbe Pfennigbeträge werden kaufmännisch gerundet. Sonder- und Servicenummern sind ausgenommen.

D2-CallYa – die wiederaufladbare Karte:

- ohne Grundgebühr
- keine Mindestlaufzeit
- einfach aufladen u. abtelefonieren
- ein Jahr direkt erreichbar – auch ohne Guthaben
- supergünstige Gespräche zu einer Lieblings-Rufnummer
- Kurzmitteilungen versenden und empfangen

Philips-Handy + EM-Info-Service!

D2-CallYa-Card + Philips Savvy*

- Stand-by-Betrieb: 130-250 Std.
- Sprechzeit 2-4 Std.
- 140 g leicht

129.- DM €65.96

D2-CallYa-Card + Sagem MC 922*

- Stand-by-Betrieb: 100-140 Std.
- Sprechzeit 1,8-3,5 Std.
- 117g leicht
- integrierter Vibrationsalarm
- integrierte Freisprechfunktion

CallYa-Box (Handy + CallYa-Card) je ab

99.50 DM €50.87

D2-CallYa-Card + Alcatel One Touch Club*

- Stand-by-Betrieb: bis zu 130 Std.
- Sprechzeit bis zu 4,7 Std.
- 150 g leicht
- Mini-Tischladestation im Lieferumfang

Coole Paketpreise!

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, neue Telefonnummer: (0190) 499 340 XX

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die neue Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus wie gehabt ein zweistelliger Kenncode.
Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 7/2000 ist der 19.7.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 15

3 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für Riesenspaß am Bildschirm. Alles drin und dran ist vom Feinsten: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium III 550 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 499 340 28
Stichwort „Spiele-PC"

Seite 120

3 x „James Bond"-Filmbücher

Auf 432 Seiten steht (fast) alles über den Agenten James Bond mit der Nummer 007, dessen Filme seit 36 Jahren das Publikum begeistern.

TEL: (0190) 499 340 29 · Stichwort „Bond"

Seite 90

3 x LOOP-Kombi von Viag Interkom

Ran an die Tasten: SMS schicken und mobil telefonieren! Wir verlosen drei LOOP-Packs mit Handy, Prepaid-Karte mit 25 Mark Startguthaben und dazu passender Tasche.

TEL: (0190) 499 340 33 · Stichwort „Handy"

Seite 110

5 x je 1 Telefonkarte + „BRAVO Hits 29"-CD

Wir verlosen je eine aktuelle CD „BRAVO Hits 29" plus eine Formel-1-Telefonkarte mit 30 Mark Gesprächsguthaben unter allen, die uns ihre Lieblings-Games-Seite im World Wide Web nennen.

Schick Deinen Favorit auf einer Postkarte mit dem Stichwort „Lieblings-Homepage" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. **Einsendeschluss: 5.7.2000.**

Seite 113

3 x Bond-DVD-Paket

Geheimagent 007 für zu Hause: Den neusten Bond-Film „Die Welt ist nicht genug" gibt's von uns dreimal im Dreier-Pack mit DVD, Soundtrack und Mega-Poster.

TEL: (0190) 499 340 39 · Stichwort „Welt"

Seite 116

8 x „Verrückte Spielesammlung"

Ihr habt einen PC? Wenn ja, könnt Ihr „Disneys verrückte Spielesammlung" genießen. Und als Extra hat Komiker und Synchronsprecher Otto Waalkes jede Packung von Hand signiert.

TEL: (0190) 499 340 30 · Stichwort „Disney"

Seite 21

1 x Carrera-Rennbahn

Fast wie Schumi um die Kurven heizen! Auf der Carrera-Profi-Bahn fahren zwei Formel-1-Autos einen 4-Meter-Rundkurs mit Geraden, Steilkurven und Brücken.

TEL: (0190) 499 340 34 · Stichwort „Carrera"

Seite 100

5 x Pokémon-Wecker und 5 x Uhren

It's Pikachu-Time: Mit Hilfe des kleinen gelben Pokémon seid Ihr immer pünktlich. Denn wir verlosen fünf Quarzwecker und zusätzlich fünf quietschgelbe Armbanduhren.

TEL: (0190) 499 340 36 · Stichwort „Pokémon"

Seite 127

Freunde und Helfer: Beim T-D1-Action-Team kann man auf der Loveparade kostenlos telefonieren und SMS schicken!

1 x Reise zur Loveparade in Berlin für Zwei

Die Loveparade 2000 in Berlin ist ein Top-Event. T-D1 sponsert einem Gewinner mit Begleitung (eine Person muss über 18 Jahre sein) die Reise dorthin vom 7. bis 9. Juli. Mit der Bahnfahrt hin und zurück, Hotel und 300 Mark Taschengeld.

TEL: (0190) 499 340 40 · Stichwort „Loveparade" · Achtung! Aktionsschluss: 30. 6. 2000

Seite 32

10 x „Pringles"-Fußbälle

Kicken und mitfiebern ist angesagt: Die Fußball-Europameisterschaft geht in die heiße Phase – passend dazu verlosen wir zehn der „Euro 2000"-Original-Fußbälle mit „Pringles"-Logo.

TEL: (0190) 499 340 31 · Stichwort „Euro"

Seite 107

10 x Paket von handy.de

Ein Paket von handy.de gewinnen zehn von Euch – mit witzigem Handy-Sofa, T-Shirt, Cap und Sticker.

TEL: (0190) 499 340 35 · Stichwort „Sofa"

Seite 123

10 x „Star Wars"-Comics + 3 x limitierte „Star Wars I"-Ausgaben

„Die Hochzeit von Luke und Mara" heißt der neuste Comic aus der „Star Wars"-Reihe. Zehn davon und drei Titel der streng limitierten Ausgabe von „Star Wars I" gibt es zu gewinnen.

TEL: (0190) 499 340 37 · Stichwort „Star Wars"

Seite 132

3 x SCREENFUN-LOOP-Handy

Alle gelben Augen richten sich auf Euch: Das exklusive Oberschalen-Design ist der Knaller des LOOP-Handys, das es dreimal zu gewinnen gibt – mit 25 Mark Startguthaben und Kopfhörer-Set.

TEL: (0190) 499 340 32 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 132

Seite 24

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer eigenen Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 7"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 19.7.2000.

Seite 136

4 x US-Version „Pokémon gelb"

Gelb wie Pikachu ist die Packung der US-Ausgabe. Doch Vorsicht: Du kannst nicht mit deutschen Editionen tauschen! Ab Juli gibt's die dt. Version bei uns.

TEL: (0190) 499 340 38 · Stichwort „Gelb"

Seite 118

1 x „Scream 3"-Package

Horror hat einen Namen: Ab 22. Juni läuft „Scream 3" in den Kinos. Mit Maske, Kostüm & Soundtrack kannst Du schon in Stimmung kommen.

TEL: (0190) 499 340 41 · Stichwort „Maske"

TEL = Aktions-Telefonnummer

eJay music on the web:
> 5 Channel eJay NetRadio
> International Music News
> Special Downloads
> Live Events
> DJ-Workshops
> Free Software
> eJay of the week on MTV Contest

www.eJay.de
Music is coming home.

eJay®

BACKSTAGE

Hercules

3D PROPHET II GTS 32MB

Follow him, if you can.

Die nächste Generation im 3D-Gaming!

- Revolutionäre Grafiktechnologie für die neusten Spiele mit umfangreichen Texturen
- Optimierte 3D-Engine für schnellen DDR-RAM
- Vier-Engine-Architektur für eine unvergleichliche Performance
- Zusätzlicher TV-Ausgang onboard

a division of

Guillemot

Guillemot GmbH, Am Hammer 15b, 90 455 Nürnberg, 09122/8860 www.hercules.de

LM Y.C.R. 2000 - Photo STONE